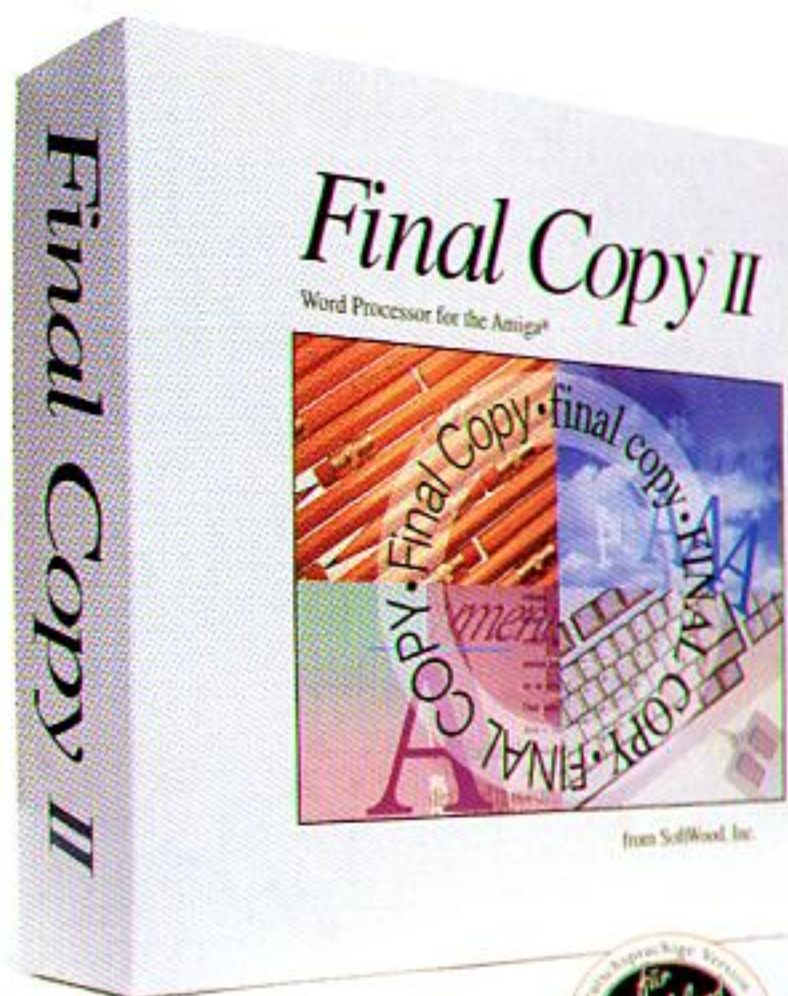
AMIGA
JOKER
11/92
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,- / sfr. 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 / DR 1200,- Nr.11 November 1992
3 JAHRE JOKER
FEIERT MIT!
IN DIESER AUSGABE
ROLLENSPIEL
ZUM MITMACHEN!
SHADOWORLDS
HISTORYLINE
GEM'Z
NO SECOND PRIZE
AMIGA STATT KNEIPE
ARCHER MAC LEAN'S
POOL
&
PINBALL
FANTASIES
BEREITS ABGECHECKT!
WAS KANN DER
AMIGA 1200?
ANRUF GENUGT?
ALLES ÜBER DFÜ
HEISSE PLATTE!
NEUER STOFF AUF LASERDISC
JOKER
FOR
PRESIDENT
CNN
B.B.C
KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
ISHAR • BEAST III • LOTUS III
ABANDONED PLACES
JOHN MADDEN FOOTBALL
STURMTRUPPEN
NICKY BOUM
AMIGA JOKER

DAS LETZTE WORT

…in Sachen Textverarbeitung mit perfektem Ausdruck

Ein brandneues Textverarbeitungspaket – einfach das Muss für den, der höchste Ansprüche an seinen Amiga stellt: komplett in Deutsch und WYSIWYG!

Final Copy II ist nicht nur das derzeit leistungsfähigste Textverarbeitungspaket für den Amiga – mit allen Funktionen, die Sie von einer Textverarbeitungsoftware erwarten können – sondern es wartet auch noch mit einer Reihe weiterer DTP–Funktionen auf, die sonst nur in professionellen DTP–Systemen wie z.B. auf dem Macintosh zu finden sind. Es ist auch das einzige Programm welches voll scalierbare Outline Fonts auf jedem Amiga – auch mit Kickstart 1.3 – ermöglicht.

Sie können mit Final Copy II die höchstmögliche Druckerauflösung in PostScript–Qualität erreichen, egal welchen Drucker sie benutzen. Sogar mit einem einfachen 9–Nadel–Drucker sind die Ergebnisse, die mit den im Lieferumfang enthaltenden 20 Outline Fonts erzielt werden, excellent!

Original deutsche Version nur mit diesem Aufkleber!

A A

Ohne… …und mit…

Vielfältige und zeitungsgleiche Spalten- und integrierte Zeichenfunktionen für Rechtecke und Quadrate, Pfeile und Linien in jedem Winkel, Ellipsen und Kreise etc., sowie farbigen Text und andere Formatierungsfunktionen, lassen Ihr Dokument so aussehen, wie Sie es sich vorstellen.

Final Copy II beinhaltet ein erweiterbares Wörterbuch mit über 142.000 Eintragungen, um Rechtschreibfehler automatisch auszuschließen. Weiterhin ist ein Synonymwörterbuch mit 580.000 Eintragungen inbegriffen – es liefert nicht nur Synonyme, sondern auch Umschreibungen – welches Ihnen weitere Variationsmöglichkeiten eröffnet.

Final Copy II ist einfach zu erlernen und anzuwenden. Sie werden sich in kürzester Zeit zu einem perfekten Author entwickeln. Sollten Sie trotzdem Unterstützung zu irgend einem Problem benötigen, leistet unsere support hotline jedem registrierten Kunden der deutschen Version volle Unterstützung.

…Final Copy II

empf. VK-Preis: 299.– DM
im gut sortierten Fachhandel

KOMPATIBEL MIT:

Amiga®–A500/500+/600/600HD/2000/2500/3000/4000 und jedem Workbench™ unterstützten Farb– und S/W–Grafik–Drucker.
Systemvoraussetzung: min. 1Mb. RAM und zwei Diskettenlaufwerke oder eine Festplatte [A600HD benötigt min. 1,5Mb.]. WorkBench 1.3/2.x.

Händlerverkauf durch:

Leisuresoft, Profisoft, Casablanca oder direkt bei:

amigaOberland

In der Schneithohl 5 · D-6242 Kronberg 2
Tel.: 06173/65001 · Fax: 06173/63385

European sole importer:
Gordon Harwood Computers · New Street · Alfreton
Derbyshire · DE55 7BP · Tel.: 0773 836781

Weitere Funktionen von Final Copy II:

• Outline Fonts in allen Auflösungen von 4 bis 300 Punkt • Wählbare Druckqualität incl. PostScript®–Ausgabe und max. 4096 Farben • Gleichzeitiges Editieren und Drucken im Hintergrund • ARexx–Schnittstelle incl. Programm–Macros • Editierbare Befehlsschleife für Optionen und Werkzeuge • Serienbriefe • Dokumentstatistik • Mathematische Funktionen im Dokument • Text über Grafik • Automatischer Textfluß um Grafiken • Farbiger, positiver und negativer Text • Links, rechts, mitte und dezimale Tabulatoren • Absatzorientierung • Speicherbare Absatzformate • Importieren, Skalieren und Schneiden von IFF–, HAM– und 24BitILBM–Bildern • Ausrichtung an Hilfslinien • Einfügen und kopieren von horizontalen und vertikalen Linealen • Maße in Pica, Zoll und Millimeter • Frei definierbarer Zeilen–, Wort– und Buchstabenabstand • Kapitälchen • Hoch– und Tiefstellen • Durchstreichen, einfach und doppelt unterstreichen • Darstellungsverkleinerung/–vergrößerung von 25% bis 400% bei freier Bearbeitung • Suchen und Ersetzen • Kopieren, Ausschneiden und Einfügen • Clipboard–Unterstützung • Einfügen von Systemzeit und/oder –datum sowie automatisch durchnumerierter Seiten • Frei definierbare Seitengröße • Layout– und Titelseiten • Rechte/linke Seite • Gehe zu Seite oder Einfügepunkt • Seiten– und Spaltenumbruch einstellbar • Unterstützung von großen Monitoren • Deutsche Silbentrennung.

ALLE GUTEN JAHRE SIND DREI?

Seit exakt drei Jahren beglücken wir nun Euch, uns und den Rest der amigianisierten Welt mit dem „Computermagazin der neuen Generation". Und es waren weiß Gott drei aufregende Jahre: Alle Tests und Stories nachzurechnen, überlasse ich dem statistischen Bundesamt, sämtliche Veränderungen und Verbesserungen aufzuzählen, verbieten Platz und allgemeine Hygieneregeln — Eigenlob stinkt. Jedenfalls haben wir uns gemeinsam über viele Hits gefreut und über so manchen Flop geärgert, konnten die verschiedensten Trends über- und die Geburt neuer Amiga-Modelle miterleben. Vor allem aber durften wir erleben, wie aus einer kleinen Fan-Postille namens Amiga Joker das meistgelesene Entertainment-Magazin wurde, das weltweit in deutscher Sprache für diesen Rechner erhältlich ist!

Dafür möchten wir uns bei Euch bedanken, etwa indem wir die Geburtstags-Ausgabe zum Anlaß genommen haben, wieder mal allerlei Schönheitskorrekturen vorzunehmen. Doch auch in Zukunft wollen, können und dürfen wir uns nicht auf den geernteten Lorbeeren ausruhen, der Joker soll ja weiterhin alle (in jüngster Zeit vermehrt auftauchenden) Nachahmer in den Schatten stellen. Um aber Eure Wünsche und Ansprüche ganz genau befriedigen zu können, müssen wir sie ganz genau kennen; deshalb findet Ihr in diesem Heft einen entsprechenden Fragebogen, den Ihr bitte ehrlich ausfüllen und an uns zurücksenden solltet. Immerhin winken als Lohn der Mühe ein optimiertes Magazin und allerhand tolle Preise, denn praktischerweise ist die Aktion gleich mit einem feinen Gewinnspiel gekoppelt.

Übrigens: Falls dieses Editorial den Ur-Lesern unter Euch bekannt vorkommen sollte, so hat das seinen guten Grund; wir haben uns nämlich den nostalgischen Spaß erlaubt, es so ähnlich zu gestalten wie bei der Erstausgabe anno '89. Hand auf's Herz, wer erinnert sich wirklich noch daran? Keiner? Egal, denn mögen die vergangenen drei Jahre auch gute gewesen sein, viel interessanter ist doch, daß es gewiß nicht alle waren — wartet erstmal ab, was Euch in den kommenden drei noch an Überraschungen bevorsteht! Wenn's nach mir geht, in den kommenden dreißig…

Euer Michael

Games im Test

Abenteuer

Bargon Attack	97
Dungeons of Avalon II	82
Paladin II	28
Rome A.D. 92	32
Shadoworlds	31
Vision	72

Action

Air Support	85
GEM'Z	49
Nicky Boum	97
Sturmtruppen	82
Rebellion	48

Geschicklichkeit

Benny Beetle	76
Captain Dynamo	96
Demon Blue	94
Dizzy — Prince of Yolkfolk	84
Putty	46
Slackskin & Flint	48
The Cartoons	28

Simulation

Archer MacLean's Pool	14
Magic Ball	76
Pinball Fantasies	74
Shuttle	98
Tracon II	30

Sport

Aquatic Games	16
No Second Prize	45
Reach out for Gold	16
Treble Champions	98

Strategie

Conquestador Scenario	33
Goliath	76
Historyline	12
Kiro's Quest	44

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	81
Global Chaos	50
PD-Games	42
Wizkid	96

THAYER'S QUEST

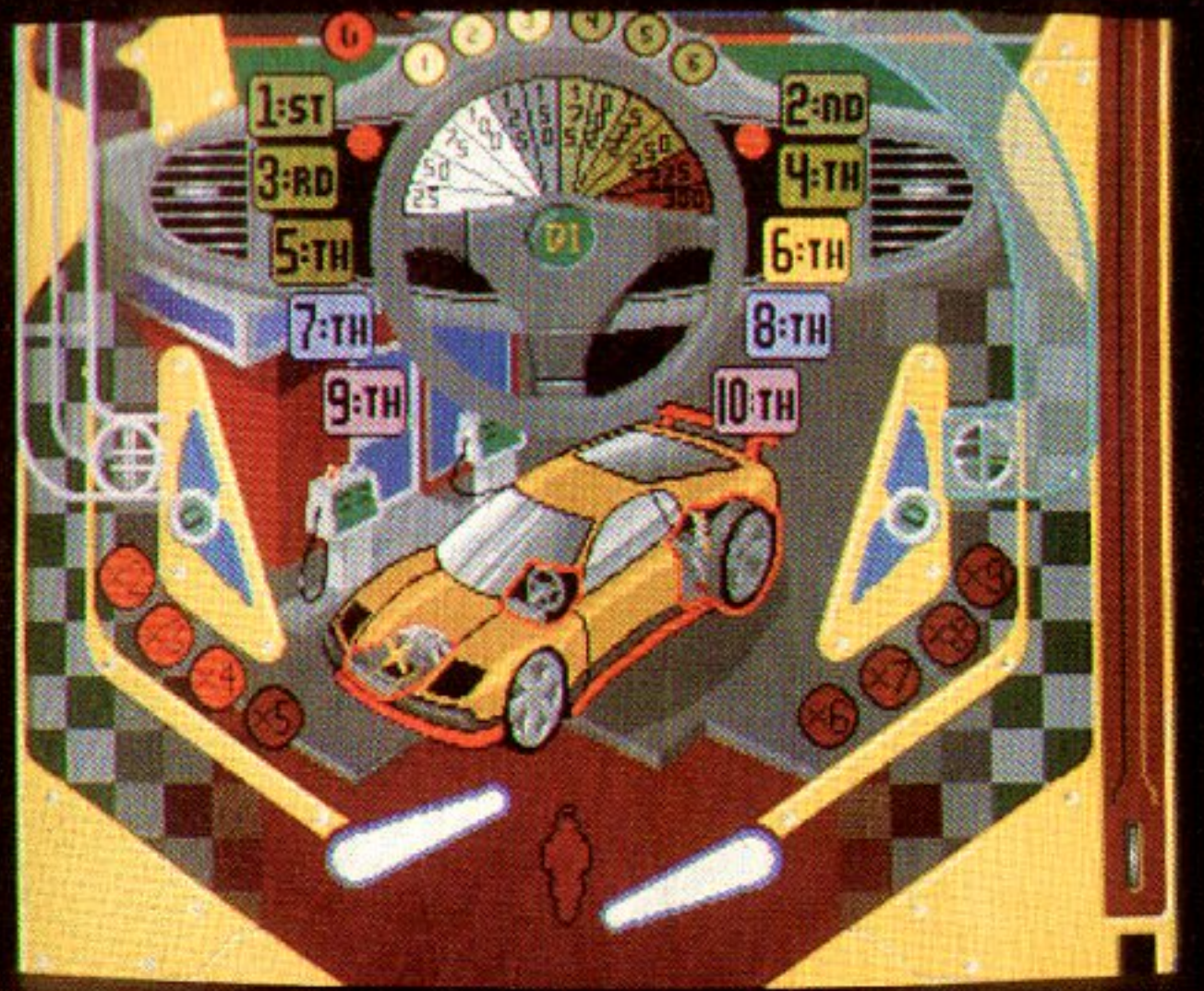
GEBURTSTAGSÜBERRASCHUNGEN... gibt's in dieser Ausgabe viele, etwa eine neue Demo-Galerie, die hochwichtige Leserbefragung samt tollem Preisausschreiben, brandneuen Stoff auf Laser-Disc, Previews mit Exklusiv-Infos und einen umfassenden Bericht von der „ECTS London '92". Blättert einfach mal durch die Seiten 8/9, 34/35, 56 und ab Seite 77 bzw. 101

AQUATIC GAMES & REACH OUT FOR GOLD

OLYMPISCHES GOLD... kann man sich beim parodistischen „Reach out for Gold" oder in James Ponds „Aquatic Games" verdienen — und nebenbei die Lachmuskeln trainieren! Sportiver Doppelspaß im Doppeltest auf den Seiten 16/17

COMMODORE SCHLÄGT ZURÜCK... mit den brandneuen Amiga-Modellen „A1200 und A4000" — wir haben die Geräte für Euch unter die Lupe genommen und nennen Vor- und Nachteile. Ein Blick in die Zukunft wartet auf den Seiten 40/41

DEUTSCHE WERTARBEIT... versprechen Blue Bytes neue Kampfinseln der „Historyline" ebenso wie Thalions Motorrad-Hatz „No Second Prize" und Kaikos Action-Tüftelei „GEM'Z". Was der Wert wert ist, bewerten wir auf den Seiten 12, 45 und 49

GEM'Z

PINBALL FANTASIES

KNEIPEN-FEELING... kommt auf, sobald man „Archer MacLean's Pool" bzw. den Digi-Flipper „Pinball Fantasies" an den Compi verfüttert hat! Herr Ober noch'n Pils, und dann ab auf die Seiten 14 und 74

WELTENBUMMLER... dürfen entweder den Sklaven Hector ins antike „Rome" begleiten oder die „Shadoworlds" unsicher machen — mit viel strategischem Feingefühl und einer Stange Abenteuerlust im Marschgepäck! Wandervögel flattern flugs auf die Seiten 31 und 32

KIDNAPPING... ist das Thema von „Dungeon Blaster II - Schorsch's Revenge", unserem neuen Solo-Rollenspiel zum Mitmachen! Der ganz normale Wahnsinn zieht sich durchs gesamte Heft, ausgehend von Seite 10

HACKER-WERKZEUG... stellen wir im User-Club vor, wo Ihr „Alles über DFÜ" erfahrt. Von der praktischen Seite beleuchtet Dr.Freak das Thema im Interview mit dem Chaos Computer Club, und schließlich wartet im Stromausfall noch das passende Spiel! Logt Euch ein auf den Seiten 36 und 116/117

HISTORYLINE

Editorial 3
Betriebsgeheimnis 6
Mixer 7
Preview:
Party-Time bei Software 2000 8
Street Fighter II 9
Prehistorik II 9
Joker-Rollenspiel: 10
Dungeon Blaster II
Mailbox 20
Demo-Galerie 34
Crack! 36
Special: 40
Amiga 1200 und A4000
PD-Box 42
Up & Down 52
Special: 56
Der Luxus-Laser
Impressum 58
Krieger-Comic 58
Know How 59
Know How Index 70
Preisausschreiben: 77
Leserbefragung & Competition
Ruhmeshalle 80
Die Budget-Bühne 81
Joker-Galerie 88
Brork-Comic 90
Seitenhiebe 91
Computer-ABC 92
Klassiker 99
The Great Giana Sisters
Messebericht: 101
ECTS London `92
Kicker-Cup 106
Joker-Comic 108
Kleinanzeigen 109
User-Club 116
Alles über DFÜ
Joker-Index 118
Stromausfall: 120
Hacker
Ruf des Warlock
Coin Op Special: 122
Hausmesse bei Gauselmann
Joker-Shop 124
Vorschau 126
Inserenten 126
Bezugsquellen 126

BETRIEBSGEHEIMNIS

Traditionsgemäß feiern in unseren Geburtstagsausgaben allerlei Neuerungen und Verbesserungen Premiere — traditionsgemäß mißbrauchen wir zu solchen Anlässen das Betriebsgeheimnis, um Euch die Chose langmächtig zu erklären...

Mit derart liebgewonnenen Gewohnheiten zu brechen, wäre ein Verbrechen; kommen wir daher zur Sache: Daß mal wieder ein paar Standard-Seiten wie diese, die PD-Box, das Up & Down und einige mehr optisch gehörig aufgemotzt wurden, bedarf eigentlich kaum der Erwähnung; das seht Ihr ohnehin selbst. Was Ihr ebenfalls demnächst im Heft sehen werdet (aber dennoch der Erwähnung bedarf), das ist unser brandneuer — Kapelle bitte einen Tusch — Mega-Hit!

Jahrelang haben wir uns gegen Euren massierten Wunsch nach solch einer Spitzenauszeichnung gesträubt, jetzt ist der Widerstand endlich gebrochen, Ihr habt auf ganzer Linie gesiegt. Um unsere ursprünglichen Bedenken einer möglicherweise damit verbundenen Hit-Inflation (wie man sie von den lieben Kollegen anderer Magazine kennt) zu zerstreuen, werdet Ihr den Mega-Hit allerdings nicht sehr häufig sehen: Der Orden wird erst ab einer Gesamtnote von zumindest 91 Prozent vergeben! Wenn ein Game mit sowas aufwarten kann, solltet Ihr also im Turbogang zum Shop spurten, um es Euch zu besorgen —

zum letzten Mal wäre das beispielsweise vor einem halben Jahr vorgekommen. Hier und heute könnt Ihr Euch den seltenen Gast aber ganz unverbindlich angucken, genau wie den neuen alten Hit (nach wie vor ab 85 Prozent zu haben), den wir gleich mitrenoviert haben.

So, das war's auch schon, damit können wir Euch nun gut vorbereitet in die Geburtstagsausgabe entlassen. Jedoch nicht, ohne zuvor auf die Wichtigkeit und Bedeutung unserer Leserbefragung mit angeschlossenem Preisausschreiben und die tolle Birthday-Aktion für Abonnenten hingewiesen zu haben. Und natürlich schon gar nicht, ohne Euch traditionsgemäß das Studium der gewohnt aufschlußreichen Teststatistik ans vorweihnachtlich erwärmte Herz zu legen...

Absolute Katastrophe	**(00%-10%)**	**1**
Katastrophe	**(11%-20%)**	**1**
Total zum Vergessen	**(21%-30%)**	**1**
Zum Vergessen	**(31%-40%)**	**6**
Muß nicht sein	**(41%-50%)**	**3**
Nix Besonderes	**(51%-60%)**	**2**
In Ordnung	**(61%-70%)**	**5**
Schwer in Ordnung	**(71%-80%)**	**7**
Erste Sahne	**(81%-90%)**	**6**
Megastark	**(91%-100%)**	**0**
Hit-Ausbeute		**1**
Megahits		**0**

BavariaFilmTour

FILM AB!

Man muß kein Münchner sein, um zu wissen, daß in den hiesigen Bavaria Studios Filme fürs Kino und Fernsehen produziert werden. Und man muß auch kein Profi sein, um dort mal selbst zur Kamera greifen zu dürfen!

Gelegenheit dazu bieten nämlich auch die Tages-Workshops „Das filmende Klassenzimmer", die in München/Geiselgasteig immer während der Wintermonate stattfinden. Unter der Anleitung von Profis können Schulklassen und Jugendgruppen (maximal 30 Personen) dabei ihren eigenen Film erstellen. Der Einstieg in die Hollywood-Karriere kostet 20,- DM pro Filmkünstler, Lehrer haben freien Eintritt, und nähere Infos sind unter der Telefonnummer 089/64 90 67 erhältlich.

KOPF AB!

Kinobesucher mußten ja einige Jährchen auf ein Wiedersehen mit den Aliens warten, Comic-Leser haben die wandlungsfähigen Biester nie aus den Augen verloren — sie sind bereits beim sechsten Teil der Serie angelangt!

Seit 1988 sorgen Zeichner Mark R.Nelson und Autor Mark Verheiden von Dark Horse Comic nämlich dafür, daß sich englische Alien-Fans auch unter der heimischen Leselampe gruseln können; die ersten drei Teile der Reihe sind auch in deutsch beim Norbert Hethke-Verlag herausgekommen. Da jedoch Comic-Schreiber keine Hellseher sind, haben sich die Hefte mittlerweile inhaltlich meilenweit vom aktuellen Zelluloid-Streifen entfernt, weshalb gerade unter Hochdruck an einer offiziellen Umsetzung des dritten Leinwand-Grusicals gearbeitet wird. Ohnehin egal, denn Alien bleibt Alien, und nach Ripleys Heldentod im Kino wird man den Viechern zukünftig wohl nur noch am Kiosk begegnen. Und natürlich am Monitor…

TON AB!

Landauf, landab werden seit einiger Zeit harmlose Disco-Besucher mit trommelfell- und nervenzerfetzenden Karaoke-Veranstaltungen gequält. Wollt Ihr auch mitquälen? Kein Problem, falls Ihr ein CDTV besitzt!

Wenn Joachim bei uns in der Redaktion eine Opern-Arie zum Besten gibt, ist das einfach Ruhestörung — wenn Fräulein Müller dasselbe in der Kneipe vor zahlendem Publikum macht, ist's Karaoke. Beide brauchen dazu ein gesundes Selbstbewußtsein, Fräulein Müller benötigt darüberhinaus eine spezielle Karaoke-CD mit lauter bekannten Songs, bei denen nur der Gesang fehlt. Sowas gibt's jetzt auch extra fürs CDTV, was den Vorteil hat, daß man dabei den Text vom Monitor ablesen kann; zudem lassen sich die Scheiben auch mit einem Laserdisc- oder normalen CD-Player benutzen. Drauf sind 20 buntgemischte Titel, kosten tut der Spaß rund 79,- DM pro Disc (Klagen der Nachbarn und Ohrenarzt-Honorare für Haustiere nicht eingerechnet), man kann sie aber auch leihen. Beides ist möglich bei:

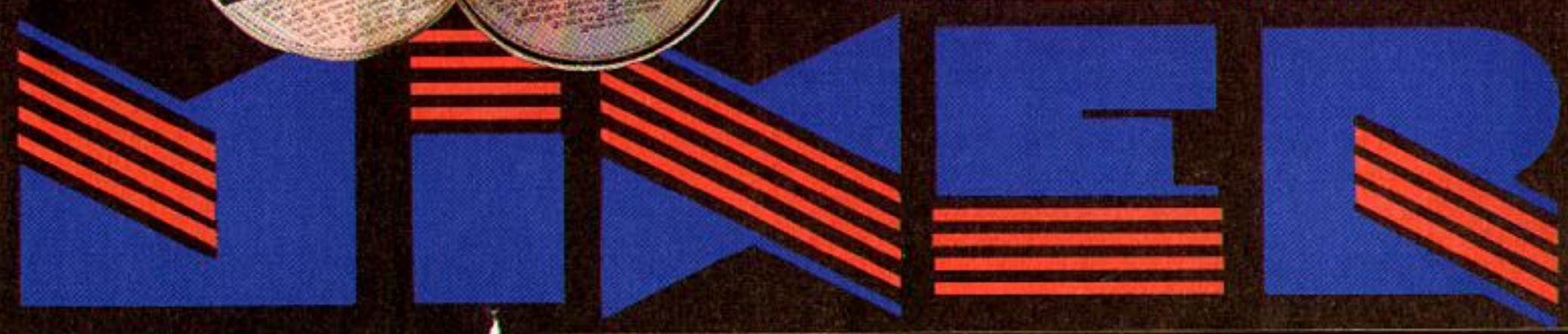
GTI GmbH
Zimmersmühlenweg 73
6370 Oberursel/Ts.
Tel. 06171/85938

RAD AB?

Wer könnte das „BattleTech-Imperium" besser kennen als Computerspieler? Na, Table Top-Fans! Damit sie es jetzt noch etwas besser kennenlernen, hat Fantasy Productions das „Hardware Handbuch 3031" herausgebracht…

Die 158 überwiegend in schwarz/weiß illustrierten Seiten kosten 39,80 DM und bieten haufenweise technische Details, Hintergrundinformationen und Spielwerte zu allen möglichen Waffensystemen des 31. Jahrhunderts. Erstmals werden hier auch Ballermänner und sonstige Ausrüstungsgegenstände von Infanteristen vorgestellt, bleistiftsweise die praktischen „Exo-Skelette". Bei Interesse hilft der örtliche Battle-Tech-Handel gerne weiter!

LINER

PREVIEW

Wenn eine populäre Spieleschmiede wie Software 2000 neue Büros einweiht, geht's den Journalisten gut: Neben Schmierstoff für die Kehle und Häppchen für den Magen gab es auch reichlich Infos fürs Notizbuch!

Brötchen und Spiele:

PARTY-TIME BEI SOFTWARE 2000

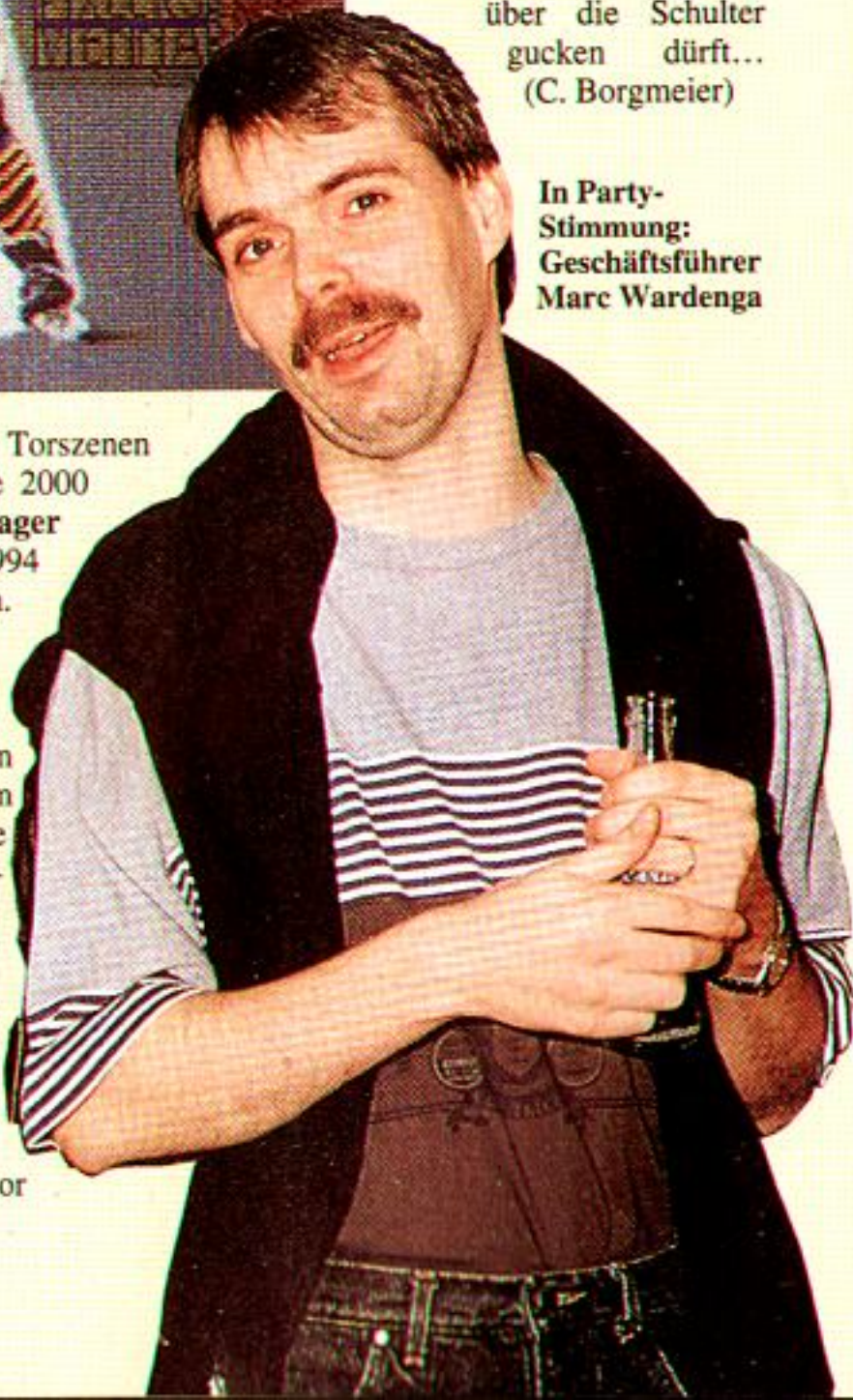
Ah, hier kommen also die neuen Spiele her...

Weltexklusives Bild: Eishockey Manager

Während sich eine Band die Seele aus dem Leib spielte und die Schlacht am Kalten Buffet tobte, gelang es uns, allerlei interessante News zu neuen Projekten aus dem Party-Smalltalk zu filtern. So können wir Euch nun z.B. weltexklusiv vom **Eishockey Manager** berichten, dessen Existenz Werner Krahe und Jens Onnen eigentlich noch geheimhalten wollten. In punkto Gestaltung und Menüführung wird sich das Game natürlich am Bestseller des Duos, also dem „Bundesliga Manager", orientieren. Das Programm soll alle Regeln des Kufensports beherrschen und wird mit einem Transfermarkt sowie animierten Torsequenzen aufwarten können. Der Anpfiff erfolgt im März 1993, genau einen Monat vor der Eishockey-WM.

Apropos: Während sich Besitzer des „Bundesliga Manager Prof." auf ein Update mit sechs Spielleveln und Endspiel vor großer Zuschauerkulisse im Berliner Olympiastadion sowie die lange erwartete Zusatzdisk mit 50 animierten Torszenen freuen dürfen, kickt Software 2000 gerade den **Bundesliga Manager III** ins Planungsstadium — 1994 soll das Teil dann am Ball sein. Etwas früher ist mit **Hexuma II** zu rechnen, an dem Harald Evers und Andreas Niedermeier bereits stricken. Für den Nachfolger ihres gruseligen Adventures versprechen die Jungs von der Weltenschmiede eine nochmals verbesserte Benutzerführung plus tolle Animationen. Ansonsten war viel von **Denny** die Rede, einem Jump & Run, von dessen Originalität Firmenchef Marc Wardenga so überzeugt ist, daß er die Demodisk im Tresor unter Verschluß hält — es könnte ja jemand die Idee klauen! Weiterhin ist ein vorläufig noch namenloses Grafikadventure im Stil von Sierra bzw. Lucas Arts in der Mache, und, man glaubt es kaum, im Lauf des nächsten Jahres sollen wahrhaftig noch die neun Disketten von Chris Földings Artventure **Jonathan** in den Handel kommen.

Aber vielleicht wollt Ihr Euch von alldem ja einmal mit eigenen Augen überzeugen? Dann schaut doch im Januar einfach im malerischen Eutin vorbei, da veranstaltet Software 2000 nämlich einen Tag der offenen Tür, wo Ihr mit der Geschäftsleitung oder den Programmierern plaudern könnt und den Leuten beim Entwickeln neuer Spiele über die Schulter gucken dürft...
(C. Borgmeier)

In Party-Stimmung: Geschäftsführer Marc Wardenga

Schönes, vereintes Europa: Während die Engländer von U.S. Gold noch eine Straßenbande auf deutsche Mattscheiben loslassen wollen, wetzen bei Titus in Frankreich die Neandertaler schon die Keulen für den nächsten Kampf!

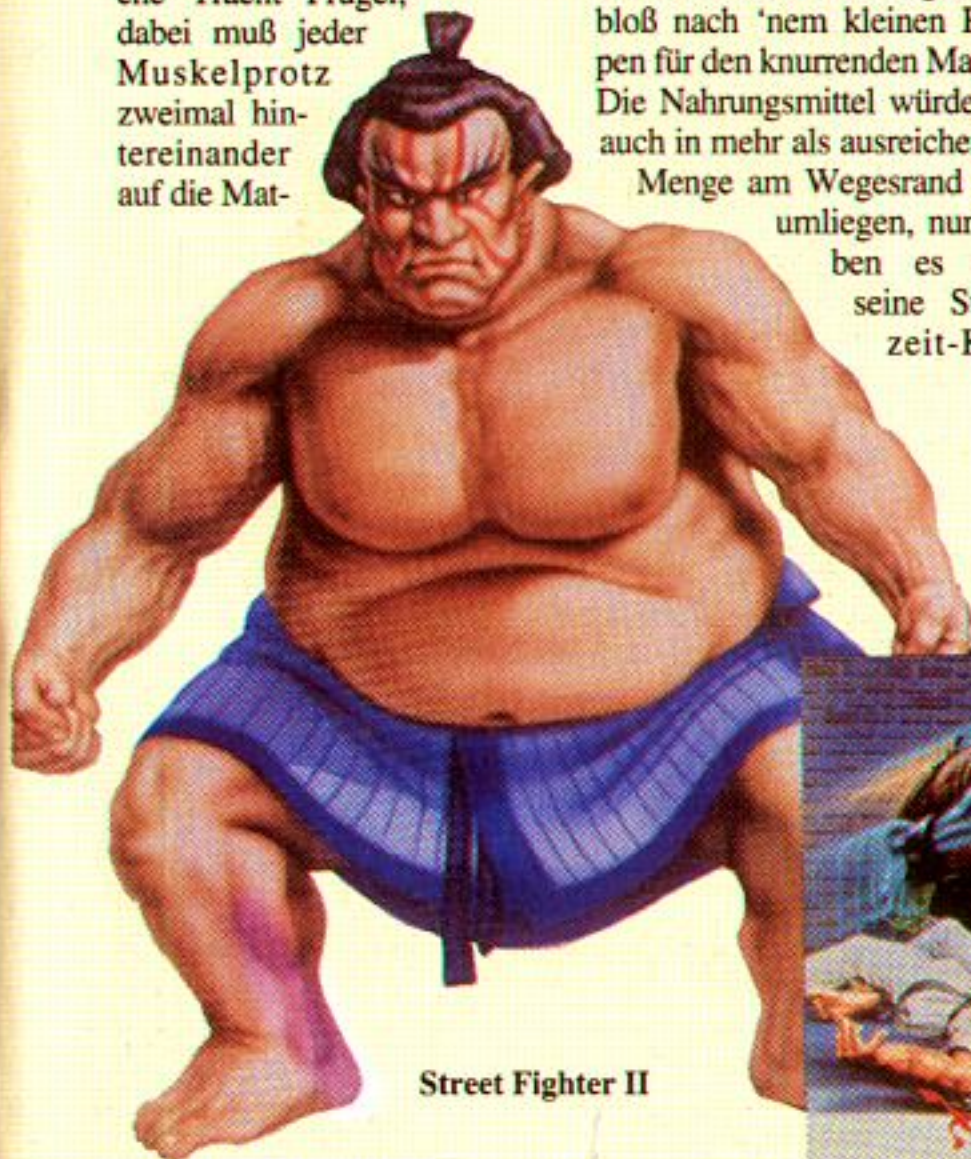
DIE ZWEITE PRÜGEL-GENERATION:

STREET FIGHTER II & PREHISTORIK II

Prehistorik II

Prehistorik II

STREET FIGHTER II

Mit dieser Automaten-Konvertierung hat sich U.S. Gold einiges vorgenommen — in der Spielhalle gehören die Straßenkämpfer zu den beliebtesten Prügelknaben überhaupt, und die kürzlich veröffentlichte Super NES-Version steht dem Vorbild in nichts nach. Aber wenn man dem Vorab-Muster glauben darf, scheinen sich die Jungs wirklich Mühe zu geben: Zwölf Gegner, acht davon anwählbar, warten auf ihre tägliche Tracht Prügel; dabei muß jeder Muskelprotz zweimal hintereinander auf die Matte geschickt werden, damit die (Länder-) Runde als gewonnen gilt. Zwei Schwierigkeitsgrade und eine Continue-Funktion erleichtern die Straßenschlacht, an der ziemlich trickreichen Steuerung wird momentan noch gefeilt. Letzteres gilt auch für die bislang relativ groben Animationen, dafür ist bereits jetzt unübersehbar, daß die Sprites weder an Größe noch an Farbigkeit oder Detailreichtum verloren haben. Die leicht horizontal scrollenden Hintergründe sehen ebenfalls sehr hübsch aus, man darf daher wohl auf ebenso schöne wie schweißtreibende Kämpfe hoffen.

PREHISTORIK II

Auch der ewige hungrige Neandertaler watschelt bald wieder durch den Plattform-Urwald und sucht dabei eigentlich bloß nach 'nem kleinen Happen für den knurrenden Magen. Die Nahrungsmittel würden ja auch in mehr als ausreichender Menge am Wegesrand herumliegen, nur haben es sich seine Steinzeit-Kollegen leider in den Kopf gesetzt, den ollen Keulenschwinger auf Nulldiät zu setzen — und zwar endgültig! Um sich dagegen zu wehren, kann er auf ein Arsenal von Keulen, Speeren und Feuersteinen zurückgreifen, zudem steht ihm diesmal ein vorsintflutlicher Gleitschirm zur Verfügung, der eine gewisse Ähnlichkeit mit einer abstürzenden Brieftaube hat. Das Zeitlimit wurde abgeschafft, dafür hat die Steinzeit-Grafik nun auch das Scrollen gelernt. Von diesen erfreulichen Entwicklungen abgesehen, sind aber keine tiefgreifenden Änderungen mehr geplant. Das heißt, es erwarten uns wieder viele ebenso abwechslungsreiche wie urige Landschaften voll dämlich grinsender, aber putzig animierter Bewohner. Und natürlich die obligaten Ober-Fieslinge am Level-Ende.

Eröffnet wird die Prügel-Saison in beiden Fällen voraussichtlich im Dezember, Ihr könnt also schonmal langsam die Ärmel hochkrempeln… (pb)

Street Fighter II

Street Fighter II

Von allen Artikeln, Stories und sonstigen Dummheiten, die wir uns so im Lauf der Jahre haben einfallen lassen, rangieren unsere Live-Rollenspiele ganz oben auf Eurer Beliebtheits-Skala. Deshalb gibt's zum Geburtstag nun ein neues — noch witziger, spannender und haariger!

Einmal mehr erweist sich der Joker als einziges Heft im Software-Blätterwald, das man nicht nur lesen, sondern auch *spielen* kann! Und alles, was Ihr dazu braucht, sind ein gewöhnlicher sechsseitiger Würfel, Papier und Bleistift, etwas Grips sowie die Bereitschaft, Euch prächtig zu amüsieren — über dämliche Rätsel, uralte Kalauer und geschmacklose Gags. Richtig, das war schon in der Mai-Ausgabe bei „Dungeonblaster — The Secret of Schorsch" so, warum also hätten wir für den (selbständigen) Nachfolger am bewährten Konzept rütteln sollen?

NEULICH AM GARTENTOR

Eigentlich hatten wir die Sache mit dem Schlitzophrenen Schorsch längst abgehakt. Sicher, der gemeingefährliche Messerschwinger ist schon mehrmals aus der benachbarten Klapse ausgebrochen und hatte im Frühjahr sogar unseren Joker entführt, aber dank Eurer Hilfe betrachteten wir das Thema mittlerweile längst als erledigt. Zu früh betrachtet...

In einer dunklen und sturmumtosten Nacht (bei uns in Haar sind fast alle Nächte dunkel!) klingelte der Eilpostbote Otto Flotto an unserem düsteren Redaktionsgemäuer. In Erwartung von Brigitta samt eines exklusiven Testmusters des neuen Lucas Quark-Hammers „Indy Light — Jäger der verlorenen Kalorie" öffnete Uschi die Tür, bekam aber stattdessen ein Schreiben mit folgendem Wortlaut ausgehändigt:

„Schorsch wieder da! Huaah! Liräää! Ich schlitzän Brigitta und värkaufän har-har Zähne an Colgatä! Uäää! Und värkaufän auch noch Diskätä an Paua Plä! Odär Ihr zahlt fümpf Kwintillionän Lirää bis morgän auf main Nummärnkonto! Har Har! Liräää!"

Weia, wer sollte uns nun den Kaffee kochen? Schlimmer noch: „Indy Light" in den Händen der Konkurrenz — nicht auszudenken! Sofort war man sich einig, die paar Kröten aus der Portokasse zu holen, als der scharfsinnige Joe bemerkte, daß Schorsch vergessen hatte, die Nummer seines Nummernkontos anzugeben! Verzweiflung griff um sich, doch bald hatte sich die Panik gelegt, und es wurde beschlossen, daß ein heldenhaftes Redaktionsmitglied wohl oder Kübel das Wagnis der Rettung auf sich nehmen muß. Aber wer?

JOKER

Zwar kennt unser Chaot vom Dienst als Ur-Entführungsopfer den Kidnapper am besten, aber kann man ihm eine solch verantwortungsvolle Aufgabe wirklich anvertrauen? Naja, immerhin verfügt er über 20 Lebenspunkte und ein superschnelles Designer-Skateboard.

NINJA-MONI

Vom Handkantenschlag bis zum Herzschlag kennt die Frau zwar jede Kampftechnik, aber doch mehr am Monitor — ob sie auch gegen ein Live-Monster wie Schorsch zu Potte kommt? Sind 25 Lebenspunkte genug, wenn man dafür auf eigenen Füßen leisetreten muß?

OSKAR

Als Chefredakteur bringt man natürlich etliche Qualitäten mit, z.B. ein gewisses Talent zur Telepathie (was will der Redakteur mit diesem Artikel sagen? Bzzzzz...). Andererseits muß der kettenrauchende Motorrad-Freak mit 15 Lebenspunkten haushalten!

REINHARD

Vielleicht könnte unser Diplom-Schnellquassler Schorschi ja einfach totquatschen? Oder vielleicht mit seiner Ente Baujahr '52 (nimmt er auch in die Badewanne mit!) überrollen? Vielleicht aber auch nicht, jedenfalls bietet Reini solide 20 Lebenspunkte auf.

RICHY

Ein Ballerprofi mit Rennrad — was kann da schon schiefgehen? Genug, Ihr habt den Kerl noch nicht radeln gesehen! Aber wer permanent den Münchner Verkehr gefährdet, könnte auch Schorsch gefährlich werden, oder? Zumal auch Richy mit 20 Punkten aufwarten kann.

Mit jedem unserer Redaktions-Heroen gestaltet sich das Abenteuer etwas anders, also entscheidet weise! Alles klar? Dann werft noch einen schnellen Blick auf den Index, der Euch zeigt, auf welchen Seiten ihr welche Ziffernblöcke findet, und ab mit Euch zur Nummer (1)!

ABSCHNITTE	1-10	11-22	23-34	35-43	44-52	53-59
SEITE	30	44	50	72	84	90

ENDLICH KÖNNEN SICH AUCH AMIGA-USER AUF DEN HIGHWAYS VON AMERIKA SO RICHTIG AUSTOBEN!

Die Konsolenversion von "Road Rash™" hat bereits die Herzen vieler Motorradfans erobert. Jetzt gibt es die rasante und spektakuläre Rennsimulation quer durch Amerika auch auf dem Amiga.

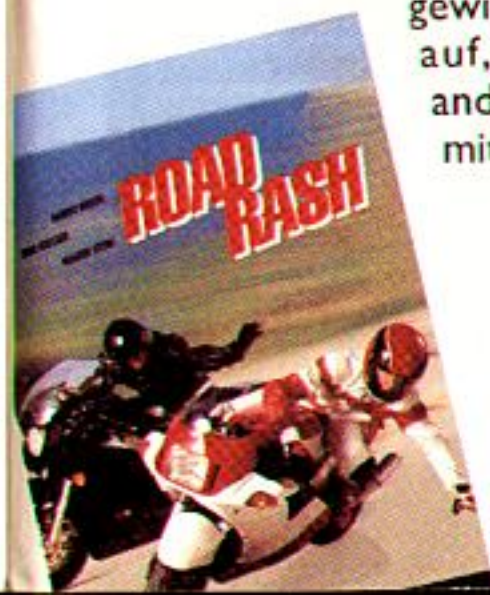
Ein ganzes Jahr haben wir an der Umsetzung gearbeitet. Es hat sich gelohnt. Die Amiga-Version bietet noch bessere Grafiken und ausgezeichnete Soundeffekte.

Versuchen Sie mit allen Mitteln, das Preisgeld zu gewinnen. Rüsten Sie Ihren Hobel auf, oder steigen Sie auf eine andere Maschine um. Wie wär's mit einer Diablo 1000?

Die anderen Fahrer sind nicht das einzige Problem, wenn Sie gegen die Zeit über fünf der gefährlichsten Highways Amerikas heizen. Da gibt es eisenharte, ausgeschlafene Polizisten, plötzlichen Gegenverkehr, nette kleine Ölspuren und verirrte Rinder und Hirsche, die Sie ganz leicht aus der Bahn katapultieren.

Zeigen Sie Helldog, dem knüppelschwingenden Motorrad-Raudi, wo es langgeht, oder wischen Sie dem zur Polizei übergelaufenen O'Shea eins aus.

Egal was Sie anstellen – wir garantieren Ihnen exzellenten Spielspaß auf zwei Rädern!

ROAD RASH

Erhältlich für Amiga und Sega™ Mega Drive™.

Sega und Mega Drive sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprise Ltd.

ELECTRONIC ARTS®

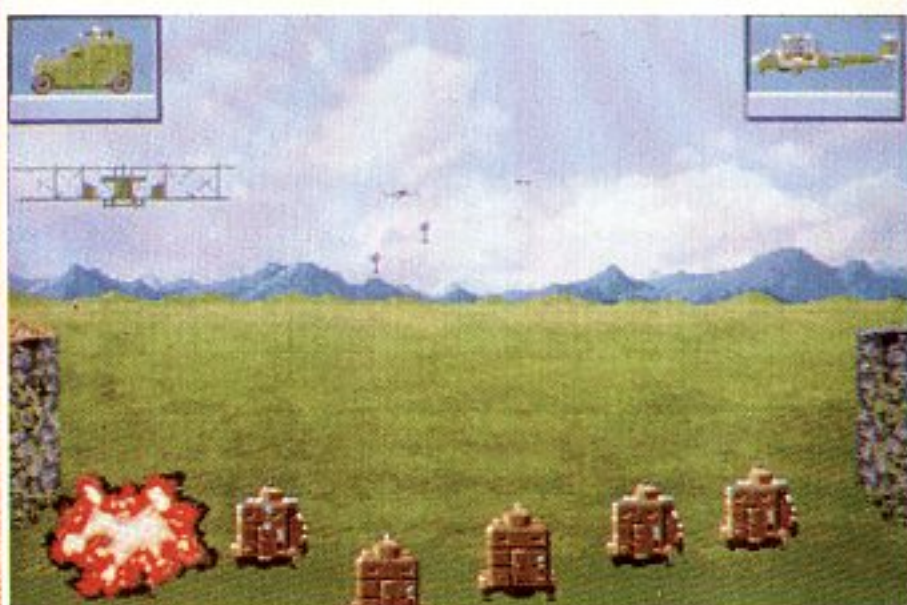
Deutsche Vertretung: Alliance, A Divison of Selling Points GMBH, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

Historyline 1914-1918

Was ein echter Stratege ist, der wartet seit unserem Preview in der April-Ausgabe sehnsüchtig auf Blue Bytes neuen Geniestreich — immerhin schlägt das Game in die gleiche Kerbe wie der Mega-Hit „Battle Isle"!

Daß es sich hier trotz aller Ähnlichkeiten nicht um den offiziellen Nachfolger der Kampfinsel handelt, ist kein Grund zur Traurigkeit: „Battle Isle II" ist gerade in Arbeit, und mit der historischen Version des Spielprinzips läßt sich die Zeit bis zum Verkaufsstart Ende nächsten Jahres astrein überbrücken...

Marschieren wir also frohen Mutes in den Ersten Weltkrieg, wo wir zunächst feststellen, daß sich hinsichtlich des Gameplays gegenüber der Futuro-Schlachten nichts Grundsätzliches geändert hat. Einmal mehr dürfen zwei Feldherren vor dem Splitscreen Platz nehmen, wobei abwechselnd der eine Angriffe und Strategien ausknobelt, während der Kontrahent seine Order eingibt. Ausgeführt werden dann sämtliche Befehle gleichzeitig, der Compi berechnet eventuelle Kampfergebnisse und stellt sie in einer Animationssequenz dar. Während 12 der insgesamt 36 Schlachtfelder diesem Duo-Modus vorbehalten sind, dürfen sich Solo-Krieger auf den restlichen 24 austoben. Hüben wie drüben steigt dabei der Schwierigkeitsgrad sehr moderat an, stets wird der historisch korrekte Ablauf verbürgt.

Im Klartext stehen somit vier kämpferische Jahre an, welche sich in Szenarien à zwei Monate aufgliedern. Panzer können aufgrund der real existierenden Geschichte z.B. erst ab 1916 eingesetzt werden; dafür helfen diesmal Pioniertruppen beim Ausheben von Schützengräben. Durch die aus „Battle Isle" bekannte und geradezu sprichwörtlich komfortable Stick-steuerung mit dem Multifunktions-Cursor (wahlweise zieht auch die Maus in den Kampf) hat man derlei Neuerungen blitzartig im Griff und kann sich sorgenfrei an den übrigen Novitäten ergötzen. So sind die kargen Scharmützel von einst nun zu screenfüllenden Animations-Wundern mutiert: Da donnern Flieger über Kanonenstellungen, werden stufenlos vergrößert und drehen elegant wieder ab, sobald sie ihre Bomben los sind — wirklich beeindruckend!

Die Schlacht tobt!

Die Geschichte lebt...

Aber auch das ergreifende Intro und die hübschen Zwischengrafiken samt geschichtlichen Infos sollte man nicht unterschlagen, genau wie die detaillierten Waben-Schlachtfelder der optisch nochmal zugelegt haben. Im Vergleich mit der PC-Version sind kaum Unterschiede zur 256-Farben-Grafik auszumachen, die 3D-Sequenzen laufen am Amiga zwar nicht ganz so glatt, aber dafür ein wenig flotter ab. Musik und FX sind gelungen, ein weiteres Lob geht an das Handbuch: Dicke Wälzer findet man allenthalben, doch so viele sorgfältig recherchierte und lesbar aufbereitete Hintergrundinformationen eigentlich nur hier.

Mag also der Unterschied zu „Battle Isle" auch nicht ganz so gewaltig sein, wie sich das der eine oder andere vielleicht erhofft hätte, so ist den Mühlheimern doch erneut ein großer Wurf gelungen. Man darf gespannt sein, was die kommenden Folgen der Historyline noch an Überraschungen bereithalten... (jn/pb)

HISTORYLINE
(BLUE BYTE)

SECHSECK – STRATEGIE

86% „EDEL"

GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	76%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	89%

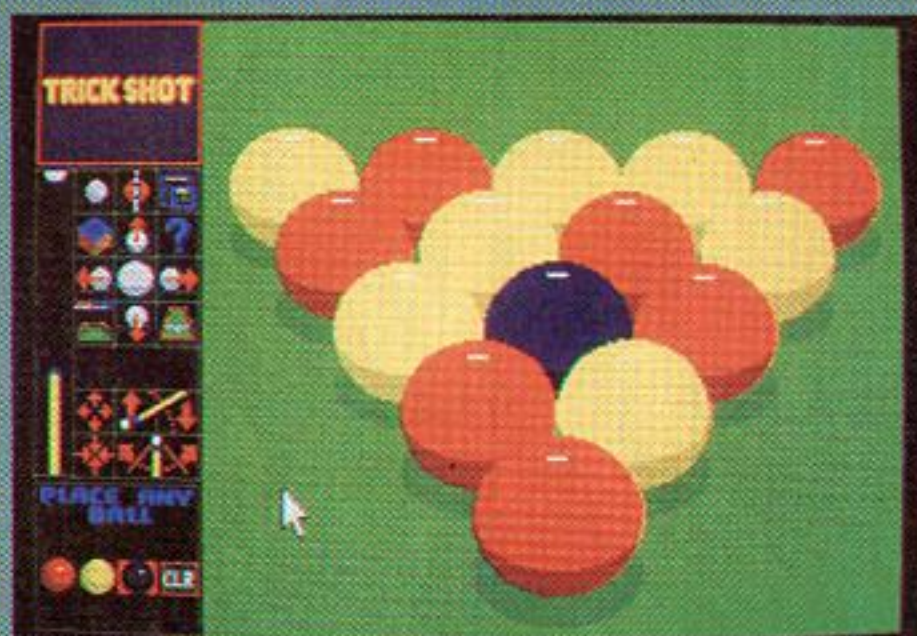
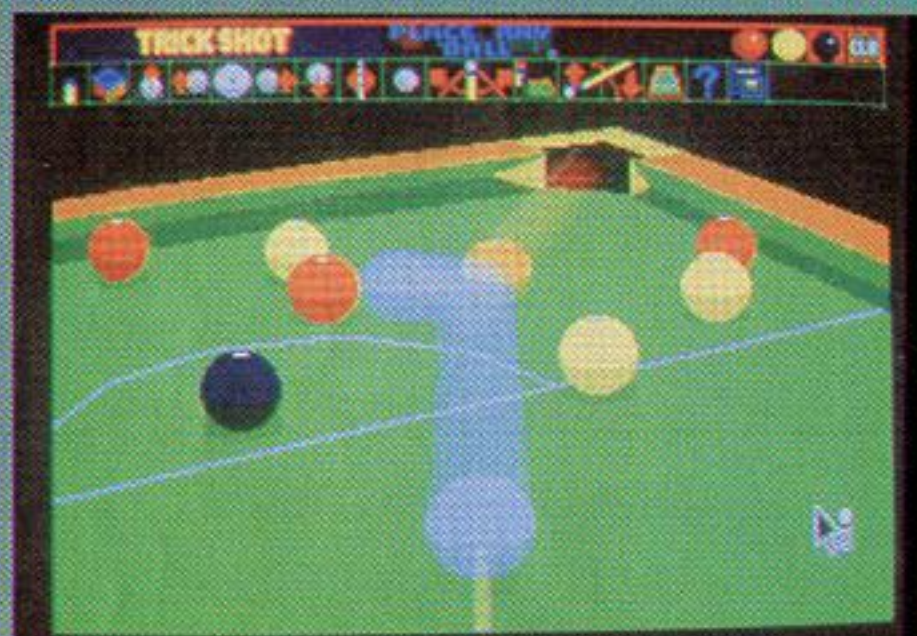
FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	6	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELST./HIGHSC.	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Archer MacLean's Pool

Zum Kugeln!

Gute Neuigkeiten für Filzläuse, die von „Whirlwind Snooker" begeistert waren, aber eigentlich lieber Pool gespielt hätten: Archer MacLean und Virgin ließen sich nicht lumpen, ab sofort darf auch gepoolt werden!

Kimme, Korn und Stoß!

Tja, da machen die Zuschauer Augen...

Einfaltspinsel gleich Ausfallswinkel?

Na prima, wie steht's da mit Neuerungen? Oder setzte Programmier-Veteran MacLean etwa auf alt und bewährt?! Nun, „alt" ist zwar gewiß das falsche Wort, aber die bewährten 3D-Grafikroutinen sind beispielsweise schon dieselben wie beim Snooker. Aber was hätte da auch groß verbessert werden können? Schließlich machten die bunten Kugeln schon vor einem Jahr dem Titel alle Ehre und sausten wie ein leibhaftiger Wirbelwind über den Digi-Filz, von den rasenden Kamerafahrten ganz zu schweigen. Auch die handliche Steuerung (direkt per Maus bzw. indirekt über Icons) blieb bei kleineren Kosmetik-Eingriffen weitgehend erhalten; die FX stammen ebenfalls vom Vorgänger, während der barmäßige Titeltrack zumindest sehr ähnlich klingt. Kurz und gut, die Veränderungen beschränken sich auf den spielerischen Part des Games.

Hier allerdings hat der gute Archer ein paar ordentliche Schaufeln zugelegt, was sich alleine schon an den verschiedenen Regelvarianten zeigt. So darf man etwa ganz nach Wunsch unter zwei Versionen mit acht Bällen und dem auch hierzulande beheimateten „Neuner" wählen. Schade nur, daß die in Deutschland verbreitetste Version mit 15 Kugeln fehlt, aber man kann halt nicht alles haben. Was man indes haben kann, das sind diverse Spielmodi: Die Einzelpartie wird nun durch eine neue Match-Option ergänzt, bei der drei bis neun Durchläufe zu absolvieren sind. Keine Frage, daß der feine Trickstoß-Editor wieder mit dabei ist, und schließlich findet sich gar ein regelrechter Turniermodus mit KO-System für bis zu acht Spieler!

Wo wir gerade von den Queue-Schwingern reden, sei hinzugefügt, daß man natürlich nach wie vor seinen menschlichen Kumpel bekämpfen kann; darüberhinaus stehen aber 20 verschiedene Computergegner zur Verfügung (gegenüber dreien beim Snooker), deren grundlegende Eigenschaften sich oft schon aus dem Namen erkennen lassen. So ist etwa Boring Bob ein ziemlich langweiliger Geselle, der ewig um den Tisch herumschleicht und meist auf Sicherheit spielt. Aber keine Sorge, es gibt ja auch noch den brillanten Mr. Brill...

Interessant ist noch die Bewertung der Erfolge: Da es beim Pool keinen direkt zählbaren Score gibt, hat Mr. MacLean das sogenannte „Rankometer" erfunden, welches die gezeigten Leistungen mit einem prozentualen Wert benotet — und der kann, zusätzlich zur Save-Routine für laufende Spiele, auch gespeichert werden. Bei dieser ausgefuchsten Billardsimulation stimmt also so gut wie alles (es soll gar eine Version mit deutschen Screentexten folgen), man wundert sich, wie das Programm mit 512KB und einer Disk auskommen kann. Wenn Archy dennoch keinen Hit eingelocht hat, dann einerseits, weil die Ähnlichkeiten zum Vorgänger halt doch sehr groß sind, und andererseits wegen der fehlenden 15-Kugel-Variante. (jn)

ARCHER MACLEAN'S POOL
(VIRGIN)

BILLARD – SIMULATION

83%
„RUNDUM RUND"

GRAFIK	79%
ANIMATION	87%
MUSIK	45%
SOUND-FX	47%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%
VARIABEL	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST./HIGHSC.
DEUTSCH	ANLEITUNG

Die Sommerspiele von Barcelona und ihre durch die Bank eher mäßigen Versoftungen sind Schnee von gestern — im Schnee von heute liegen nämlich zwei witzige Digi-Olympiaden, die sich zumindest die goldene Spaß-Medaille verdient haben!

Anna Bolika hin, Katrin Krabbe her; bei Millennium und Linel ist man der Überzeugung, daß Sport nicht unbedingt eine bierernste Angelegenheit sein muß. Na, und wenn Bier im Spiel ist, dann sind Joker-Redakteure meist nicht weit! Also haben wir uns in den Trainingsanzug geworfen, das Schweißband übergestülpt, die Knabberschüssel vor den Monitor gestellt und an den diversen Disziplinen der beiden brandneuen Comic-Olympiaden teilgenommen…

Was die Eidgenossen von Linel hier an einzelnen Wettbewerben zusammengetragen haben, kennt man zwar prinzipiell schon aus einer Reihe anderer Sportspiele, allerdings kaum in einer derart humoristischen Verpackung. So kann es etwa beim Bogenschießen passieren, daß man einen unbeteiligten Schwammerlsucher in den Hintern trifft, während schlechte Tontaubenschützen durchaus Gefahr laufen, vom eigenen Sprite aufs Korn genommen zu werden. Weniger spektakulär, dafür umso schweißtreibender wird der 100m-Sprint bewältigt, während beim Speerwerfen bzw. dem Weitsprung zusätzlich etwas Timing vonnöten ist. Beim Boxen ist wiederum eher Reaktionsfähigkeit gefragt, ehe es abschließend nochmal in kühle Naß geht, nämlich zum Kajakfahren bzw. Schwimmen.

In Grundsatzfragen stimmt die humorige Multi-Disziplinen-Packung also durchaus mit ihren quasi-seriösen Kollegen wie der „Carl Lewis Challenge" überein, aber während die jüngste Konkurrenz ihr Pulver zumeist schon mit dem imageträchtigen Namen verschossen hatte, haben sich die Programmierer hier wirklich Gedanken über das Gameplay gemacht: Die durchdachte Steuerung klappt in allen Wettbewerben auf Anhieb, eine flotte Runde Körperertüchtigung im Freundeskreis ist also jederzeit drin. Immerhin können bis zu vier Spieler teilnehmen, bei manchen Ausscheidungen sogar zwei gleichzeitig. Wer sich da nicht blamieren mag, darf vorher auch ein wenig üben, schade bloß, daß die erzielten Ergebnisse dann nicht gespeichert werden.

In Sachen Präsentation wird dem Olympioniken gleich zur Eröffnung ein beeindruckender Flug durch die Arena geboten, beendet werden die Spiele mit einer netten Schlußzeremonie. Die Grafik dazwischen kann sich durchaus sehen lassen; so wird die Umgebung beim Bogenschießen in einem Affentempo gezoomt, und das Scrolling in den übrigen Disziplinen ist nicht minder flott. Mit den gebotenen Musikstücken bzw. Sound-FX kann man ebenfalls zufrieden sein, mit den haarigen Wartezeiten zwischen den Übungen schon weniger — da werden ja womöglich die Muskeln wieder kalt…

Millennium konnte für seine Strand- und Funspiele einen der

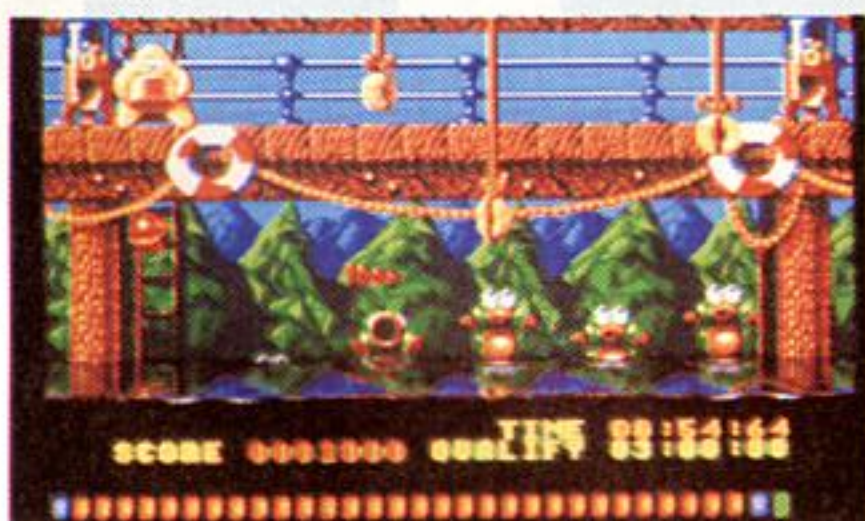
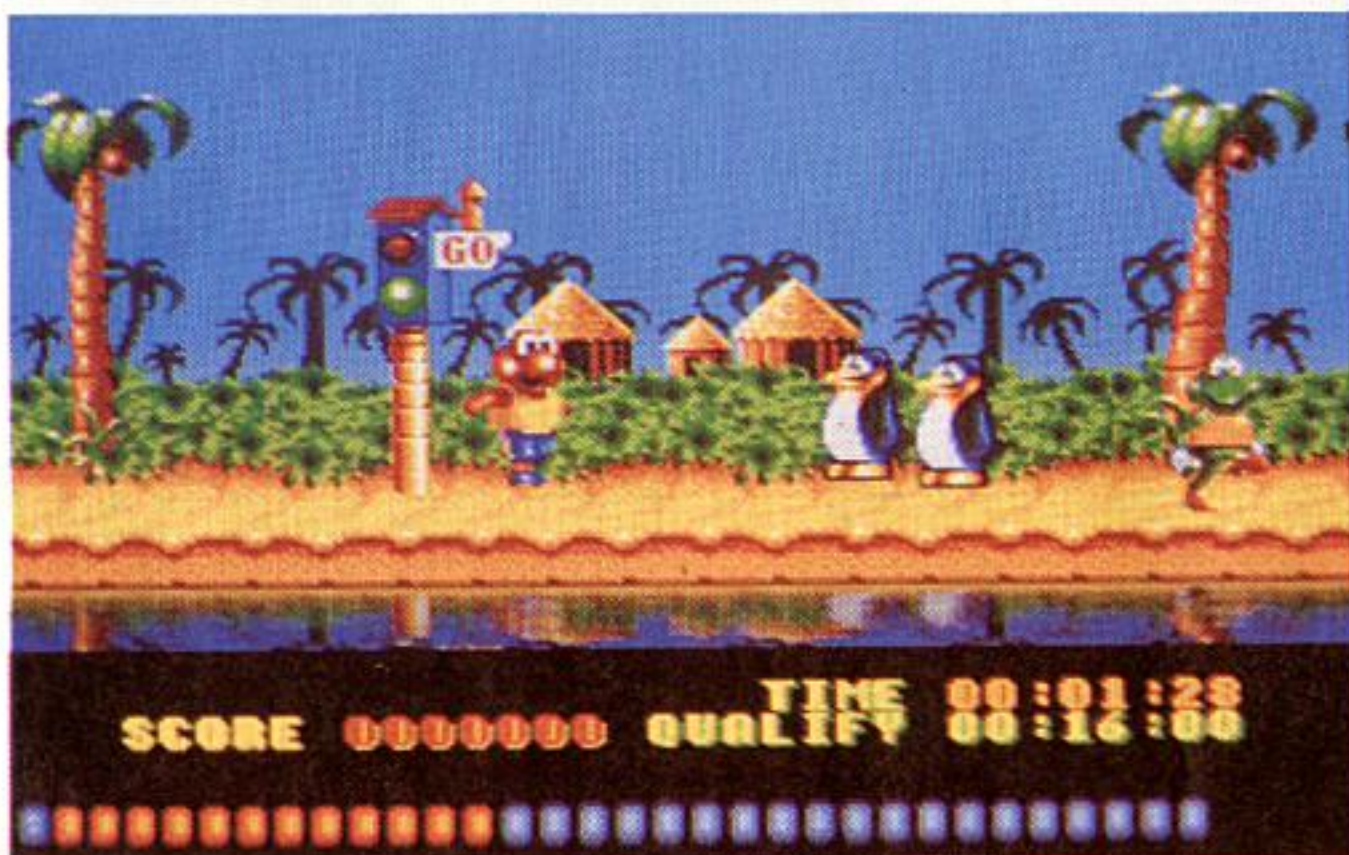
Reach out for Gold

wohl prominentesten Plattform-Helden zwischen Fuhlsbüttel und Tokio verpflichten: „James Pond", den schuppigen Geheimagenten aus den zwei gleichnamigen Top-Games. Diesmal hat er seine Freunde mitgebracht, allesamt gesellige Meeresbewohner — dementsprechend feucht-fröhlich geht's auch in den acht Wettbewerben zu!

Gestartet wird mit dem 100m-Wettplantschen, aus dem nur flotte Joystick-Rüttler siegreich hervorgehen, anschließend müssen Bälle möglichst geschickt mit dem Kopf zum Screen hinausgestoßen werden. Beim folgenden Wettspringen wird erneut hauptsächlich gerüttelt, während das Schwammhüpfen eher nach geschicktem Stick-Handling verlangt, denn allzu leicht landet Pond beim fliegenden Wechsel zwischen den Trampolinen klatschend am Boden. Anschließend werden Fische im Wettlauf gegen die Zeit mit Süßigkeiten versorgt, danach Ballons mit Hilfe von Muscheln zerstochen. Bei der vorletzten Disziplin darf man per Einrad über Berg und Tal düsen, und zum Schluß gilt es, einen Hindernislauf über Schlangen und Pfützen siegreich zu überstehen.

Das alles sieht nicht bloß witzig aus, es spielt sich auch so! Wie sich's gehört, lassen sich die einzelnen Disziplinen (in drei Schwierigkeitsgraden) üben, bevor bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Die Steuerung bekommt man auch hier schnell in die Flosse bzw. den Griff, auch hier macht die Sache in der Gruppe am meisten Spaß. Doch auch Solo-Plantscher werden sich prächtig unterhalten, dafür sorgt schon das tolle Drumherum: Die Grafik ist schön bunt und abwechslungsreich, die Sprites sind allerliebst animiert, und das Scrolling flutscht wie geschmiert. Ständig wechselt die Musikbegleitung, die FX sind passend gewählt, und viele Gags sorgen für immer neue Überraschungen — ja, wer genügend Punkte sammelt, darf sogar an zwei zusätzlichen Wettbewerben, nämlich Jonglieren und Weitsprung, teilnehmen!

Aquatic Games

len, beide zählen sie zur derzeitigen Sport-Elite. Dennoch, die Goldmedaille gebührt nunmal dem Team um Mr. Pond, hier sind die Wettbewerbe einfach eine Ecke spritziger ausgefallen. Andererseits sorgt auch die originelle Schweizer Olympiade durch ihr tolles Gameplay für frischen Wind in der Sportspiel-Szene. Und so eine Brise kann dem Genre ja nur gut tun, immerhin ist seit den Klassikern „California Games" und „Summer Edition" nur wenig wirklich Interessantes nachgekommen. (rl)

...dürfen sich die beiden Games daher brüderlich tei-

AQUATIC GAMES
(MILLENNIUM)

GAUDI – OLYMPIADE

81% „GOLDMEDAILLE"

GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	70%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	80%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 85,-

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	TABELLE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

REACH OUT FOR GOLD
(LINEL)

GAUDI – OLYMPIADE

75% „SILBERMEDAILLE"

GRAFIK	70%
ANIMATION	72%
MUSIK	74%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	78%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	TABELLE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Drei Jahre Joker, das sind auch drei Jahre Mailbox! Also 36 Monate, in denen Ihr uns mit Anregungen überhäuft, mit Kritik gequält und mit Fragen gelöchert habt. Umgekehrt kamen in der Zeit aber nur 30 Hefte heraus, in denen wir uns mit patzigen Antworten revanchieren konnten — und darüber beschweren sich noch manche?!

WERTZUWACHS

Alles Gute zum Dreijährigen! Als ich im November '89 die erste Nummer kaufte, gab ich Euch tatsächlich maximal ein Jahr. Aber Ihr habt Euch in kürzester Zeit so toll verbessert, daß sich meine Bedenken bald als unbegründet herausstellten. Nun kann ich überhaupt nicht verstehen, daß manch ein Leser bereit ist, für die ersten, vergriffenen Ausgaben regelrechte Schwarzmarktpreise zu zahlen — wo doch spätere Nummern viel wertvoller sind!

Was ist eigentlich aus den früher mal geplanten Buchprojekten geworden? Und stimmt es, daß das im Vorfeld so gelobte „The Humans" deshalb noch nicht erschienen ist, weil Mirage Ärger mit Psygnosis hat und ein Urheberrechts-Prozeß ansteht? Wäre echt schade!

trauert Christian Siemer aus Wolfsburg.

Stimmt schon: Nie war er so wertvoll wie heute, unser Joker. Schick uns also Deine wertlose Erstausgabe, damit wir absahnen können! Uns fehlt eh Kohle in der Kasse, weil sämtliche irgendwann geplanten Buchprojekte aus schierem Zeitmangel auf unbestimmte Zeit verschoben wurden. Auf unbestimmte Zeit verschoben ist auch der Verkaufsstart von „The Humans", denn Psygnosis läßt nun vom Gericht klären, ob da zu sehr bei ihren „Lemmings" abgekupfert wurde. Hoffentlich hast Du eins unserer „Humans"-Abo-Demos — wer weiß, was die bald wert sind?!

DISKETTEN MIT FORMAT?

1) In der Oktoberausgabe habt Ihr im Preisausschreiben über Chris Hülsbeck berichtet. Da ich sehr begeistert von seiner Musik bin, würde ich gerne wissen, wo ich seine CDs erwerben kann.

2) Ich habe mir vor einiger Zeit Disketten mit 2 MB Kapazität gekauft. Auf den Dingern stand: 2 HD, Double Sided. Leider war nix mit 2 MB — tatsächlich lieferten sie nur ca. 800 KB! Liegt das vielleicht an der Art, wie ich sie formatiere (Workbench bzw. DiskMaster)?

Mit Hoffnung auf Aufklärung wendet sich Markus Karig aus Leipzig an uns.

1) Wenn Du Dich beeilst, im Joker Shop — dort (und nur dort!) sind die Hülsbeck-Scheiben sogar handsigniert zu haben! Allerdings ist diese Exklusiv-Edition nur limitiert erhältlich.

2) Die theoretische Speicherkapazität ist egal, denn praktisch kann der Amiga immer nur 880 KB pro Disk formatieren und lesen; unabhängig davon, welches Tool du verwendest. Besserung ist erst mit den neuen Modellen in Sicht — aber das steht ja alles ein paar Seiten weiter in unserem „Zukunfts-Special"...

RIZZE RAZZE RAZZIA

Neulich schaute ich mir einen Film an, in dem die Polizei eine Razzia bei Drogendealern durchführte. Die Dealer rannten mit ihrem Stoff ins Badezimmer, kippten das Zeugs ins Klo und spülten kräftig nach.

Ein paar Tage später klingelte es an meiner Haustür, und ich sah durch's Fenster, daß es sich um die Polizei handelte. Also packte ich meine Disks und verschwand auf die Toilette. Leider wollten die dummen Teile partout nicht untergehen, und die Polizisten beschlagnahmten dann die nicht mehr funktionsfähigen Disks. Nun meine Frage: Gibt es Disketten, die sich in Wasser auflösen oder beim Spülen der Toilette doch untergehen?

fragt uns ein Joker-Leser aus dem Süden.

Zwar sind eingeweichte Disketten mangels Inhalt ohnedies kaum belastend, um aber ganz sicher zu gehen, würden wir Dir folgende Methode empfehlen: Du besorgst Dir einen Hund, der schlecht sieht, einen starken Magnet, eine Familienpackung Schlappi und eine Diamantreibe. Jetzt zerkleinerst Du den Magnet mit der Reibe und vermischst die Brösel mit dem Hundefraß, den Du dem Köter so präpariert nach und nach verfütterst. Beim nächsten Besuch der Polizei zeigst Du dem Tier Deine Disks und sagst: „Feines Keksi!". Weil der Hund ja schlecht sieht, wird er sie schlucken und dank magnetisiertem Magen gleichzeitig löschen! Funktioniert prima, Daisy frißt praktisch nur noch Disketten...

MAILBOX ODER FEHLBOX?

Ich bin gerade dabei, eine Mailbox aufzumachen. Um etwas bieten zu können, habe ich über 50 Firmen mit der Bitte angeschrieben, mir künftig Previews von Spielen usw. zu schicken. Und was war das Ergebnis? Von den im PC-Bereich tätigen Companies habe ich immerhin Antwort bekommen, aber Amiga? Nur eine einzige Firma hat mir geantwortet! Dabei wäre es doch wirklich einfach, die Previews zu verteilen und so den Raubkopierern Wind aus den Segeln zu nehmen.

Aber es ist ja auch viel bequemer, zu lamentieren und miese Soft zu verscheuern. Ich persönlich kaufe mir jedenfalls nur Games, die ich vorher selbst testen konnte! Ansonsten hat auch der tollste Hit bei mir keine Chance...

grummelt Ralf Schäfer aus Gedern/Ober-Seemen.

Falls Du mit „Previews" Demos meinst (was eigentlich sonst?), finden wir es auch ein bißchen knausrig, daß Dein ehrenvolles Ansinnen nicht mehr Unterstützung fand. In der Hoffnung, daß die eine oder andere Company sich eines Besseren besinnen möge, haben wir Deinen Brief veröffentlicht — vielleicht hilft's ja?

DINGEL-DONGLE

Wie man der Raubkopiererei beikommt? Nichts leichter als das:

1) Man sollte nur noch Hardware-Kopierschütze verwenden, z.B. einen Dongle für den Joystickport. Ist zwar teurer, wird aber gewiß durch die größeren Verkaufszahlen mehr als wettgemacht.

2) Zu jedem Game sollte es ein PD-Demo geben. Zudem wäre es keine schlechte Idee, jeder Verkaufspackung neben dem eigentlichen Spiel eine solche Demoversion beizulegen, die man an seine Freunde beliebig weiterverteilen kann. Was meint Ihr dazu?

tja, das hätte der geniale Thomas Hollweck aus Mainbernheim gern gewußt.

Davon abgesehen, daß ein Dongle nunmal unpraktischerweise einen Port belegt, kann auch solch ein Schutz

von findigen Crackern softwaremäßig umgangen, sprich ausgebaut werden. Die Idee mit den Demos, zumal den beigelegten, finden wir dagegen uneingeschränkt gut — auf geht's, Ihr Hersteller!

ORIGINAL-FÄLSCHUNGEN

Mein Freund, nennen wir ihn Mr. X, besitzt Massen von Raubkopien, wohingegen ich ausschließlich Originale kaufe. Nun ist Mr. X mittels seines Laserdruckers in der Lage, Diskettenaufkleber perfekt zu fälschen! Aber nicht nur das: Zusätzlich kann er noch mit dem Freezer Crackervorspänne von der Diskette schmeißen sowie eigene Kopierschütze draufpacken. Im Endergebnis läßt sich die Kopie tatsächlich nicht vom Original unterscheiden, nicht mal beim Laden. Wie kann ein Kontrolleur jemals eine solche Disk entlarven? Ich behalte schließlich auch nicht ewig meine Verpackungen oder Anleitungen…
richtig gruselig, was uns Mr. Y aus Z da erzählt, oder?

Toller Hecht, Dein Mr. X! Wenn er (Du?) sich jetzt noch einen Haufen Pappmaschee und einen Farbkopierer besorgt, kann er sogar Boxen und Anleitungen dazu basteln. Arbeitszeit und Material würden zusammen zwar das Vielfache eines Originals kosten, aber der Kontrolleur täte sich schwör — solange er keine Rechnung sehen will! Aber die läßt sich ja zur Not auch noch fälschen, stimmt's? Und falls Dein „Freund" dann trotzdem erwischt wird, wandert er bestimmt lange genug in den Bau, um eine noch narrensicherere Methode auszuknobeln…

REVOLUTION!

Euer ganzes Team ist wirklich spitze, denn sonst könntet Ihr nicht so eine Super-Zeitschrift herausbringen! Fragt Michael doch mal nach einer Gehaltserhöhung, er sieht doch eigentlich so aus, als ob man mit ihm reden könnte. Ihr behauptet zwar immer, daß er Euch sofort auf den Mond schießt, wenn er dieses Wort auch nur hört, aber das kann ich eigentlich nicht glauben. Besonders dann nicht, wenn Ihr ihm klarmacht, daß er ohne Euch den Joker ja überhaupt nicht fertig bekommt. Also, es ist Zeit für eine Revolution! Sollten freundliche Reden nichts bewirken, macht es so wie die Franzosen seinerzeit mit Ludwig XVI — nehmt ihn nach kurzem Kampf gefangen und richtet ihn als Hochverräter hin!
Nun noch schnell zwei andere Punkte: Besteht eine Chance, daß irgendwann „Monkey Island 3" herauskommt? Und dann liegen an meinem Kiosk jeden Monat viel zu wenige Joker-Ausgaben! Nach einer kurzen Schlägerei mit etwa 100 anderen Leuten, die auch den Joker wollen, stehe ich nämlich nicht selten mit leeren Händen da. Liegt das nun an Euch oder an den Kiosken?
sorgt sich der sehr vernünftige Oliver Fabek aus Castrop-Rauxel.

Nix Genaues weiß man zwar noch nicht, aber es müßte doch mit dem Klabautermann zugehen, wenn wir Guybrush nicht irgendwann wiedersehen würden. Daß Du den Kampf um den Joker so selten gewinnst, liegt übrigens weder am Kiosk noch an uns; Du mußt einfach mehr Krafttraining machen — oder abonnieren!
P.S.: Es ist gar nicht einfach, hier in der Schwerelosigkeit Leserbriefe zu beantworten. Besonders, wenn man nach einer mißglückten Palastrevolution vom Leibwächter des Königs (Brork) mit einer simplen Steinschleuder zum Mond katapultiert wurde! Hättest uns ruhig sagen können, daß der alte Luigi keine Bodyguards hatte. Du und Deine Ideen…

FALSCHE NOTEN?

Sicherlich sind Prozentangaben die beste Art der Bewertung, nur könnt Ihr mir nicht weismachen, daß Ihr wirklich wißt, ob ein Game nun 85 oder 86 Prozent wert ist. Also solltet Ihr zumindest ein „ca."

vor die Note schreiben…
meint Timmystoklis Christopoulos.

Aber wir können Dir doch weismachen, daß es gelegentlich hauchdünne Unterschiede gibt, oder? Und wie sollten wir die anders rüberbringen, hä? Verstehen wir uns? Wenigsten zirka?

GANZ FALSCHE NOTEN?

Ich weiß ja nicht, wie Ihr das Endurteil der Tests festlegt, aber wenn man den Durchschnitt aller Bewertungskriterien ermittelt, so stimmt das Ergebnis nur selten mit dem Gesamturteil überein. Dafür habe ich nur drei Erklärungen gefunden:

1) Ihr habt im Mathe-Unterricht gefehlt und wißt daher gar nicht, wie man einen Durchschnitt berechnet.

2) Ihr fällt das Gesamturteil nach Gefühl, was zwar vernünftig sein mag, aber garantiert nicht richtig ist.

3) Ihr könnt es nicht ertragen, daß die Games noch schlechter wären und kaum noch eines als megastark bewertet werden könnte.

diese Wahl läßt uns Norbert Hamm aus Baden in der Schweiz.

Was ist schon richtig, was falsch? Als wir in den Gründerjahren den Durchschnitt als Gesamtnote angaben, hagelte es Beschwerden — zu Recht, denn nicht jedes Bewertungskriterium ist gleich wichtig, und schließlich spielen auch Dinge wie die Originalität oder die Hardwareanforderungen beim Gesamteindruck eine Rolle. Also haben wir das geändert, und jetzt kommst Du! Mal ganz abgesehen davon, daß wir im Mathe-Unterricht wirklich gefehlt haben…

GOD SAVE THE QUEEN

In einer englischen Amigazeitschrift wurde kürzlich previewmäßig über „Indy IV" berichtet. Es wird für November/Dezember erwartet, und man braucht einen Einkaufswagen, um die Disketten nach Hause zu kriegen. Vielleicht beruhigt Euch ja die frohe Botschaft? Zur Belohnung dürft Ihr nun ein paar Fragen beantworten:

1) Kommt „Ultima Underworld" für den Amiga, und gibt es nicht doch noch Chancen für „Turrican 3"?

2) Wann testet Ihr endlich „Dark Seed" und „James Pond 3"?

3) Funktionieren Cheats auch bei spielbaren Demoversionen?

4) Warum klebt Ihr keine Demo-Disketten aufs Heft, wie es z.B. die Engländer tun?

5) In England gibt es einen Amiga 1500, der die Vorzüge vom 500er und 2000er miteinander verbindet. Ist der auch hier zu haben?

bohrt Dennis Keull aus Wilhelmshaven.

Danke für Deine Beruhigung, aber ein Preview zu „Indy IV" hättest Du im Amiga Joker bereits im September 1991 lesen können! Nun zu Deinen Fragen:

1) Chancen gibt es immer — sowohl für die ultimative Unterwelt als auch für Turri 3.

2) Wenn endlich Amigaversionen vorliegen würden, könnten wir endlich testen. „James Pond 3" ist trotz gleichen Hauptdarstellers übrigens nicht mit den „Aquatic Games" zu verwechseln, gell?

3) Manchmal.

4) Weil ein Demo zwar schön ist, ein gutes Magazin zu einem vernünftigen Preis aber besser. Und weil beides zusammen nicht geht, wie man praktisch an jedem Heft mit Disk sehen kann.

5) Einen Amiga 1500 wird es in Deutschland nicht geben — was es geben wird, steht im Special in dieser Ausgabe. Wann wanderst Du eigentlich aus, Du scheinst ja nun wirklich reif für die „Insel" zu sein.

JÄGER DES VERLORENEN GAMES

Also, eigentlich wollte ich mir nur mal Euer Konkurrenzblatt Kräh-Time anschauen. Als ich dann bei den

Leserbriefseiten angelangt war, schockte mich das Schreiben eines gewissen „ASS", der von sich behauptete, eine Amiga-Version von „Indy IV" zu besitzen. Die Kräh-Time meinte dazu, das könne nicht stimmen, schließlich habe nichtmal Lucas Arts selber ein solches Teil.
Ich dachte ja auch, daß der Kerl spinnt, aber ein paar Seiten weiter fand sich die Anzeige eines Versandhändlers, der das Game doch tatsächlich anbot, noch dazu in deutsch. Tja, jetzt seid Ihr dran! Wie denn nun? Was denn nun?
fragt uns ein unbekannter Indy-Fan aus Monheim.

„Indy IV" kommt, und zwar in den nächsten Wochen. Deshalb haben manche Anbieter das Programm bereits vorsorglich in ihren Anzeigen bzw. Preislisten; bloß im Regal hat es noch keiner. Bis auf diesen ominösen ASS vielleicht, aber bei so 'nem Namen würden wir nicht alles gleich glauben...

DER FLOPPY-MÖRDER

Euer Test zu „Tennis Cup 2" ist ja nicht besonders gut ausgefallen. Trotzdem habe ich mir das Teil zugelegt, und es ist gar nicht mal sooo schlecht. Aber von wegen deutsche Anleitung — kein einziges deutsches Wort! Und dann hättet Ihr im Test erwähnen sollen, daß sich das Game wie ein Floppy-Mörder aufführt. Der Schreib-Lesekopf würgt sich auf dem Kopierschutz dermaßen einen ab, daß man direkt Angst bekommen könnte. Das muß doch wirklich nicht sein!
empört sich Heinz Krebs aus Hanau.

Erstens bedeuten 69 Prozent Gesamtwertung ja nun keineswegs, daß ein Spiel sooo schlecht wäre. Zweitens gibt es „Tennis Cup 2" selbstverständlich in einer Version mit deutscher Anleitung. Und drittens brauchst Du Dich nicht zu fürchten. Deine Floppy überlebt den Kopierschutz ganz bestimmt!

NOCH'N FLOPPY-MÖRDER

Wo habt Ihr Brigitta gelassen? Warum habt Ihr sie gegen eine Scheinblinde ausgetauscht? Ist mit Monis Augen etwas nicht in Ordnung, daß sie sie hinter einer Sonnenbrille verstecken muß? Ach ja, und dann bemerkte ich neulich beim Test von „Air Warriors", daß der gute, alte Göbel-Joki fehlt! Leute, tut mir das nicht an! Ein nach Luft ringender Joki ist kein Ersatz für den grün angelaufenen, ekelerregenden Göbel-Joker!
Dann habe ich noch ein Problem: Jeden Sonntag kommt mein Nachbar, ein C64-User, an die Tür unseres Hauses und besülzt meine Mutter solange, bis sie ihm Einlaß gewährt. Dann schmeißt er mich (morgens um 10!) aus dem Bett, und während ich dusche, zockt er meine Games durch, wobei er regelmäßig die Disks zu früh aus der Floppy zerrt (während die Lampe noch leuchtet). Nun hat meine Floppy eine Entzündung und muß ins Krankenhaus, während nur mein Verstand mich davon abhält, den Nachbarn per Regenwald-Motorsäge zu zerstückeln — wer weiß, ob's im Knast Amigas gibt?
grübelt Thomas Wellerdiek aus Bielefeld.

Wie in Dungeonblaster II nachzulesen, wurde Brigitta seinerzeit vom Schlitzophrenen Schorsch entführt — damit Ersatz-Seitenhieberin Moni das nicht auch passiert, hatten wir ihr ein als Sonnenbrille getarntes Röntgen-Kidnapping-Frühwarnsystem verpaßt. Joki hingegen „göbelt" seit eh und je nur bei einer Gesamtnote unter 11 Prozent (oder bei Leserbriefen wie Deinem), und dem bösen Nachbar ist ganz simpel das Handwerk zu legen: Stopf zukünftig einfach Deine kaputten 3.5"-Disks in seine 5.25"-64er-Floppy, am besten schon um 9.30 Uhr!

FOOTBALL-FIEBER

Da ich schon seit Jahren aktiv

Football spiele, interessiere ich mich natürlich auch für Versoftungen dieses Sports. Und weil ich mit dem Besitzer von SFD in Verbindung stehe (dem Hersteller von „Touchdown!") und er Eure Adresse auch durch mich bekam, muß ich nun doch sagen, daß ich Euren Test seines Football-Managers überhart finde. Okay, die FX sind wirklich gruselig, aber die Grafik soll noch schlechter sein? Natürlich, die Farbwahl ist nicht immer sehr glücklich, die Digi-Standbilder während des eigentlichen Spiels sind hingegen sooo übel nicht. 16 Prozent für die Optik finde ich da schon einen Hammer, zumal der „Championship Manager" in 9/92 immerhin 29 Prozent bekam. Meines Erachtens ist übrigens gerade der Draft-Teil am Saisonschluß (eine Art Transfermarkt für neue Spieler) das Beste am gesamten Spiel, weshalb auch die Dauerspaß-Note höher liegen müßte.

Abschließend noch eine Frage: Wie schaut es mit Amigaversionen von Sierras „Front Page Sports: Football", Konamis „NFL Football" und Accolades „Mike Ditka Ultimate Football" aus?
philosophiert und grübelt Thomas Steiding aus Rottenburg.

Im Text des „Touchdown"-Tests haben wir extra darauf hingewiesen, daß das Gameplay für sehr eingefleischte und sehr strategisch orientierte Football-Fans interessant sein könnte — das ändert freilich wenig an der unprofessionellen Machart des Programms, das sich darüberhinaus nur schwer mit einem Soccer-Spiel wie „Championship Manager" vergleichen läßt. Auch sonst haben wir kaum gute Nachrichten für Dich: Konami wird sein Game zwar vermutlich demnächst konvertieren, aber Accolade hat sich schon fast vom Amiga abgewandt; Sierra bereits ganz. Angeblich...

LÖSUNGEN UND KRAFTSPIELE

Um gleich auf den Punkt zu kommen: Eure beiden größten Konkurrenzblätter wollen Euch anscheinend ans Leder. So schrieb z.B. die AMS, Ihr hättet eine Lösung zu einem gewissen Spiel veröffentlicht, die wortwörtlich aus einem der AMS-Sonderhefte stamme. Tja, ich checkte den Vorwurf ab und mußte leider feststellen, daß er berechtigt war. Na schön, sowas passiert Euch aber nicht nochmal, oder?
Das andere Magazin hingegen, die Kraft Spiel, leistet neuerdings einen nicht unerheblichen Beitrag zur Totlallung des Amigas. Kürzlich schrieb ich diesem Magazin übrigens einen Leserbrief, in dem ich auf Euren AJ Bezug nahm und die Frage stellte, ob man bei der Kraft Spiel nicht Angst hätte, von solchen systemspezifischen Titeln aus dem Markt gedrängt zu werden. Als ich Monate später die Antwort erhielt, war sie sehr unpersönlich und in Geschäftsbrief-Form gehalten. Und sie ging über meine Kernfrage diskret hinweg! Seltsam, was?
wundert sich Bernd Floer aus Windeck.

Um ebenfalls gleich auf den Punkt zu kommen: Wir schreiben GRUNDSÄTZLICH NIE von der Konkurrenz ab! Manche Einsender von Lösungen tun dies jedoch, andere wiederum schicken ihr Werk einfach an mehrere Magazine gleichzeitig — da kann es theoretisch schon mal zu Überschneidungen kommen. Praktisch glauben wir aber viel eher, daß sich Lösungen naturgemäß halt nicht so sehr voneinander unterscheiden. Ansonsten wollen wir uns hier nicht weiter über die „lieben" Kollegen auslassen, die haben's so schon schwer genug: Während die Auflage der einen mittlerweile so tief im Keller ist, daß bereits über eine Einstellung des Magazins nachgedacht wird, steckt der andere Verlag so tief in der Krise, daß er samt und sonders verkauft werden soll. Herzliches Beileid, Jungs!

KONSOLE MIO

Mit diesem Schreiben möchte

ich mich von Euch verabschieden, wenn Ihr auch keine Schuld daran tragt. Schuld ist das Super NES, von dem ich mir ein Exemplar zugelegt habe. Tja, und ich bin hin- und weggerissen: Mehr Pep in der Aufmachung der Games, und dann erst die Grafik!

Leider hat das nun einen schlimmen Nachteil, denn es gibt keinen Grund mehr, Eure hyperstarke Zeitschrift zu kaufen. Ihr seid nach wie vor die beste Softwarezeitschrift der Welt, ich werde Eure coolen Tests und witzigen Leserbriefantworten vermissen. Tja, ich bin geradezu am Boden zerstört, muß ich mich doch jetzt auf eine einzige Video Games-Fachzeitschrift beschränken. Also schreibt ihn, druckt ihn, bringt ihn, den Konsolen-Joker! Oder wollt Ihr einen Menschen in den Wahnsinn treiben, nur weil Ihr keine Konsolen-Spiele testet?

schnieft Stefan Müller aus Offenbach.

Nicht verzagen, die Rettung ist nah. Sie heißt „Megablast", bietet Tests der besten Modul-Games aller Zeiten, Previews, Hardware-Berichte und Lösungen — und ist ab 4. November an jedem Kiosk zu haben! Übrigens: Auch für Konsolisten herrscht grundsätzlich kein Verbot, nebenher im Amiga Joker zu schmökern...

IMMER IM BILD?

Nachdem ich mir die Joker Galerie im letzten Heft angesehen hatte, bekam ich Lust, mal selber etwas zu malen. Doch tauchen da Probleme auf: Muß ich Euch das Bild ausdrucken? Wäre nämlich unmöglich, weil ich keinen Drucker habe. Muß ich vielleicht ein Bildschirmfoto schicken? Wäre zwar nicht unmöglich, würde aber bestimmt nicht sehr gut aussehen. Oder kann ich Euch einfach Kopien meiner Disks schicken (die Ihr mir dann zurückschickt), und Ihr macht die Fotos selbst?

Noch was: Ich bin ein großer Fan von MicroProse und wüßte daher gerne, welche ihrer Spiele für den A500 erhältlich sind.

erklärt uns Sebastian Girbig aus Dresden.

Für Dich und alle anderen Galeristen gilt: Bitte schickt uns weder Ausdrucke noch selbstgemachte Screenshots, sondern einfach eine mit "D-Paint" oder sonstwie zu ladende Disk — den Rest besorgen wir, und wenn Rückporto beiliegt, kommt die Scheibe auch prompt zurück! Soweit die guten Nachrichten, jetzt die ganz guten: Guck mal ins Up & Down, da wartet eine kleine Überraschung auf MicroProse-Fans wie Dich. Eine vollständige Liste der Games solltest Du entweder bei MicroProse direkt oder beim deutschen Vertrieb United Software anfordern.

SONDERHEFT-ABO?

Seit drei Jahren lese ich jetzt Euer tolles Magazin, auch Eure Sonderhefte gefallen mir immer sehr gut — auf die beiden neuen bin ich schon tierisch gespannt. Dazu eine Frage: Ihr wißt doch bestimmt schon am Anfang eines Jahres, wieviele Sonderausgaben Ihr herausbringen werdet; warum sind sie dann nicht im Abo mitenthalten?

möchte der treue Christoph Christian aus Berlin gerne wissen.

Tut uns traurig, Dich enttäuschen zu müssen, aber so genau wissen wir's eben nicht. Zum Trost: Wenn ein neues Sonderheft ansteht, machen wir oft, gerne und vor allem rechtzeitig Werbung dafür (gelegentlich auch „schleichende", wie diese...), weshalb gerade Abonnenten kaum je Gefahr laufen, eines zu verpassen. Gut, gell?

WO, WIE, WAS, WOHIN?

1) Wo bekomme ich Anleitungen, Lösungen sowie Tips und Tricks für brandneue Spiele her?

2) Wenn ein Softwareversand ein Spiel per Inserat anbietet, ist er dann eigentlich zur Lie-

ferung verpflichtet? Wie lange darf eine Lieferung dauern, bis ich berechtigt bin, die Bestellung zurückzuziehen?
3) Wie um alles in der Welt kann man bei „Lotus Turbo Challenge 2" zu viert spielen?
4) Was ist zu tun, wenn sich meine „Freundin" heftigst weigert, eine Disk zu formatieren, die „Bad Sectors" aufweist?
5) Wohin wende ich mich, wenn ich eigene Programme vermarkten möchte?
fragt sich Running Bear aus Wonsees.

1) Anleitungen liegen brandneuen Spielen bereits bei, und Lösungshilfen stehen natürlich im Joker — hey, wo warst Du die letzten drei Jahre?
2) Eine Werbung ist ein Angebot, keine Verpflichtung; umgekehrt kannst Du eine Bestellung normalerweise jederzeit (schriftlich) stornieren. Gut ist es, wenn Du gleich im vorhinein sagst, wie lange Du zu warten bereit bist.
3) Na, mit einem Nullmodem-Kabel und einem zweiten Rechner (samt zweitem Programm, logo).
4) Kaputte Disk wegschmeißen!
5) An Softwarehäuser oder PD-Anbieter, je nachdem.

FRAGEN MACHT SCHLAU?

1) Gibt es den Brainstick wirklich, oder war das nur ein Scherz von Euch? Ich habe schon in mehreren Computergeschäften danach gefragt, aber niemand hat je davon gehört.
2) Ich bin bei „Monkey Island" schon ziemlich weit, aber könnt Ihr mir verraten, wie man die Tür zur Bar aufkriegt?
3) Wieso schreibt Ihr bei den Spielen im Stromausfall nie dazu, wieviel Disks das Teil hat oder wie die Grafik ist?
4) In Eurer Mailbox tauchen ja die ärgsten Trottel auf, da könnt Ihr froh sein, daß ich Euch schreibe…
meint Johannes Wubelhofer aus Forchtenstein in Österreich.

Der Brainstick wurde von der BPS (Brain Panic Society) leider verboten, mit Türen kennen wir uns nicht aus, weil unsere Hundehütte nur Vorhänge hat, und die Anzahl der Disks bzw. die Qualität der Grafik läßt sich beim Stromausfall halt schlecht beurteilen — ganz einfach, weil's dann immer viel zu dunkel ist. Wirklich gut, daß Du geschrieben hast, sonst wären all diese Dinge ungeklärt geblieben!

DER KÄUFER ALS BETA-TESTER?

Ihr sagt ja immer, daß man sich nur Originale zulegen soll. Mag auch richtig sein, aber was ist, wenn diese Originale fehlerhaft sind? Das ist in letzter Zeit keine Seltenheit mehr: Bei „Apidya" speichert sich z.B. der Highscore nicht ab, „M.U.D.S." stürzt ab, wenn der Schiedsrichter einen Toten vom Platz nimmt, „Ultima V" lief plötzlich und unerwartet nur noch mit Kick 1.2, und bei „Dynablaster" fehlte der angeblich beiliegende Vierspieler-Adapter!
quengelt Oliver Stapelfeldt aus Lüneburg.

Fehler machen sogar wir gelegentlich, warum sollte das bei Original-Software anders sein? Probier's mal mit umtauschen!

ÜBERHAUPT & AUSSERDEM

1) Da hab' ich doch einen Portabel-Amiga am letzten Cover gesehen — ja, wo gibt's denn den zu kaufen?
2) „Dune" mit nur 82% abzutun, ist ja wohl ein Ding! Das hätte mindestens der Joker-Hit des Jahrhunderts sein müssen! Und wann soll „Dune 2" eigentlich erscheinen?
3) Ihr solltet nicht immer die Schuld für Eure eigene Dämlichkeit bei der Post suchen („Die Gelbe Gefahr"), sondern solltet ruhig mal zugeben, daß Euer Briefkasten ein Loch hat.
4) Zum Thema CDTV: Ich wäre ja schön blöde, wenn ich jetzt meinen Amiga gegen das Teil umtausche. Da warte ich doch, bis die beschreibbare CD rauskommt.
5) Schreibt Eure Tests mal realistischer, damit so ein Langeweiler wie „1869" keinen Hit mehr kriegt.
6) Ach ja, und happy birthday to you…
wünscht Stephan Schulle aus Essen.

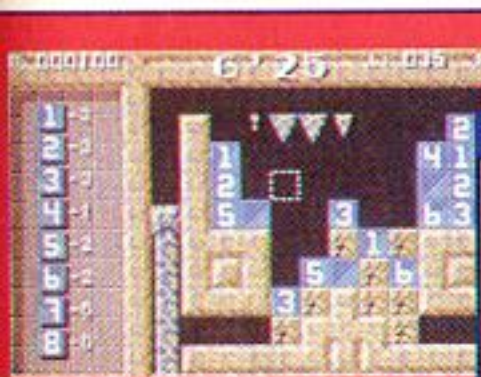
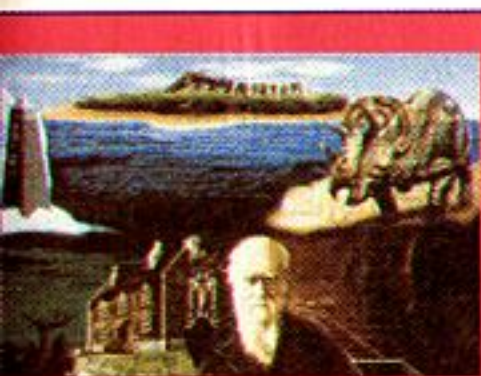
1) Mach ihn Dir doch einfach selber: Mit einem Tucker und 'nem alten Gürtel…
2) Die Zweit-Wüste ist gerade in Arbeit und sollte spätestens Anfang '93 in die Shops stauben.
3) Klar hat unser Briefkasten ein Loch, Deiner etwa nicht? Ja, wie um Himmels willen steckt der Briefträger denn dann die Post rein?!
4) Hui, Du bist ja sozusagen Clever & Smart in einer Person!
5) Okay, aber erst, wenn Du vernünftige Briefe schreibst — kann also noch dauern…
6) Und für Dich gute Besserung!

DIE PARTY IST AUS!

Richtig gelesen: Schluß, aus, Äpfel, Amen, wir haben von Euren Leserbriefen für heute die Nase voll! Allerdings wäre in den Ohren noch ein Plätzchen frei, deshalb kann, wird, soll und muß der Spaß in vier Wochen wieder von vorne losgehen — zu anderen Körperöffnungen kommen wir später…
Also rückt schon raus mit Eurer Kritik, regt uns ruhig weiter mit Anregungen auf, äh, an und stellt Eure Fragen. Wir lesen alles, wir beantworten alles (sofern RÜCKPORTO beiliegt, wobei Ausländer bitte Internationale Antwortscheine verwenden), und manches drucken wir sogar. Die Adresse ist auch im vierten Joker-Jahr noch dieselbe wie damals im Mai:

Joker Verlag
„Mailbox"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Drei Jahre Amiga Joker, das muß gefeiert werden! Hier unser Präsent für treue Leser: Diesmal bekommt jeder Neuabonnent gleich zwei spielbare Demos geschenkt — diesmal werden beim Abo-Lotto gleich sechs Mega-Games ausgelost!

HAPPY ABO!

Feuer, äh Feier frei zum Jubiläum: Nicht nur, daß man im Abo für alle 10 Ausgaben eines Jahres nur den Preis von 9, also 63,— DM bezahlt (Ausland: 75,— DM), nicht nur, daß Euch der Briefträger das Heft noch vor dem Kiosk-Start wetterfest verpackt nach Hause bringt — zum feierlichen Anlaß haben wir die tollen Treue-Prämien glatt verdoppelt!

Wer JETZT (und nur jetzt!) zuschlägt, bekommt ZWEI SPIELBARE DEMOS! Zur Wahl stehen Highlights wie „Das Schwarze Auge" (Rollenspiel), „Hexuma" (Adventure), „The Humans" (à la Lemmings), „Airbus A-320" (Simulation), „Jim Power" (Plattform-Action), „Think-Cross" (Grübelei) und „Gem'z" (Action-Tüftelei) — spezielle Wünsche werden berücksichtigt, solange der Vorrat reicht! Doch damit nicht genug, diesmal (und nur diesmal!) verlosen wir IM ABO-LOTTO ausnahmsweise gleich SECHS AKTUELLE SPITZENGAMES unter allen Abonnenten!!!

Dabeisein ist also alles, denn das Geburtstags-Angebot gilt nur für Leute, die diesen Monat abonnieren (Demos & Abo-Lotto) bzw. schon länger Abonnent sind (Abo-Lotto). Füllt also schnell den Coupon aus, dann heißt's auch für Euch: Happy Birthday — Happy Abo!

NUR ZUM GEBURTSTAG: 2 SPIELBARE GRATIS-DEMOS UND 6 MEGA-GAMES IM ABO-LOTTO!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER:

KONTO – NUMMER:

GELDINSTITUT:

BANKLEITZAHL:

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080 ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung
Untere Parkstraße 67 • D – 8013 Haar bei München

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT: KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Das Toon-Team

The Cartoons

Mutig, mutig: Trotz des Urheberrechts-Kleinkriegs zwischen Mirages „Humans" und Psygnosis' „Lemmings" hat sich nun auch Loriciel einer sehr ähnlichen Grundidee bedient!

Böse Monster haben ein paar magische Ringe gemopst und sie in den sechs Leveln des Spiels versteckt. An sich ein klarer Fall für „Super Angel", den bärenstarken Superhelden mit der Lizenz zum Fliegen. Leider ist er etwas, ähem, ungeschickt, jedenfalls kann er die Ringe nicht selbst aufklauben. Das erledigt sein Cousin „Toons", der dafür sonst nichts auf die Reihe kriegt — vor allem trottet er dermaßen hirnlos durch die Gegend, daß er in jeden Abgrund fällt…

Vom Spieler gesteuert, darf Super Angel nun seinem Cousin den Weg zu den einzelnen Ringen ebnen. Konkret muß er ganze Horden von Monstern plätten, seinem Verwandten Treppen unter die Füße werfen oder Sperren wegsprengen. Die Aufgabenstellung sieht in jedem Level etwas anders aus, dazu kommen Bonus-Abschnitte, in denen Toons unter Zeitdruck allerlei Objekte aufsammeln soll. Außerdem gibt's punkte- bzw. lebensfördernde Extras und Shops, wo man diverse Waffen für Angel sowie zusätzliche Energie für beide erwerben kann.

Das Spiel verlangt neben Kombinationsgabe auch das richtige Timing, wobei man aber von einer tadellosen Stick-Steuerung unterstützt wird. Die Grafik ist sauber gezeichnet und nett animiert, auch über den Sound läßt sich nicht meckern. Dennoch wird das ungleiche Helden-Paar kaum Kultstatus erreichen, dazu mangelt es den Jungs ganz einfach an *wirklich* eigenständigen Features. Aber spielenswert ist diese Mischung aus Strategie und Geschicklichkeit allemal, trotz der ungeklärten Verwandtschaftsbeziehungen! (rf)

THE CARTOONS
(LORICIEL)

HUMMINGS - MIX

71% „LAUNIG"

GRAFIK	69%
ANIMATION	72%
MUSIK	67%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%

FÜR ANFÄNGER

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Der Blender

Paladin II

„Anfangs sieht's ja ganz nett aus, aber je länger man damit spielt, umso weniger Spaß macht es" — so sprach der große Stratege Joachim, und recht hat er. Hauptgrund: Die 20 Quests sind einfach zu geradlinig aufgebaut…

Normalerweise heißen die Arbeits-Einheiten bei einem Strategical zwar Missionen, aber Paladin II hat wie sein einstmals sogar recht berühmter Vorgänger einen starken (Fantasy-) Rollenspiel-Touch, was ihn in die Nähe von „Warriors of Releyne" oder auch „Hero Quest" rückt. So verfügt der Paladin z.B. über entwicklungsfähige Charakterwerte und ein Inventory, er kann kämpfen, zaubern und auf einer Karte nachschauen, wo er schon überall war. Bei etlichen Quests wird er auch von bis zu neun Kollegen begleitet, die sich ebenfalls vom Spieler steuern lassen, aber keine Charakter-Entwicklung durchmachen.

Doch wie gesagt, der Arbeitsalltag unseres Paladins erweist sich auf Dauer als eher eintönig: Gelatscht, gesammelt, gekämpft und gezaubert wird immer schön rundenweise, und die Aufgabenstellungen sind auch ständig nach demselben Strickmuster aufgebaut — befreie alle Gefangenen, finde alle weißen Schriftrollen, zerstöre alle schwarzen Schriftrollen usw.. Die Maus/Menü-Steuerung ist dabei wunderbar umständlich, zudem darf nur am Beginn einer neuen Spielrunde abgespeichert werden. Und die Grafik? Nun, Vogelperspektive, ansonsten ähnlich öde wie die üblichen Stratego-Waben. Und der Sound? Die FX gleichen einem Schlaftabletten-Chor, lediglich die Titelmusik klingt ganz vernünftig.

Wen das alles nicht abschreckt, der kann sich weitere Quests per Editor erstellen oder gar eine komplette Quest-Disk (mit 20 Stück) bei Impressions bestellen. Aber wen schreckt das alles nicht ab? (mm)

PALADIN II
(OMNITREND/IMPRESSIONS)

ABENTEUER - STRATEGICAL

46% „EINTÖNIG"

GRAFIK	50%
ANIMATION	47%
MUSIK	54%
SOUND-FX	26%
HANDHABUNG	45%
DAUERSPASS	48%

VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

TRACON II

Langsam scheint sich zwischen Luftraum und Bodenstation ein richtiger Markt zu entwickeln: Nach „Kennedy Approach" und „Tower FRA" wurde jetzt eine weitere Fluglotsen-Simulation zu unserer „Freundin" dirigiert.

Heimat-Airport war der PC, wo Tracon II bereits 1990 eincheckte — was dieses Stück Software mit dem herben Charme professionellen Ausbildungsmaterials aber nun auf der Spiele-Maschine Nummer eins zu suchen hat, weiß wohl nur die Luftfahrtbehörde...

Denn hier geht's so *richtig* realistisch, komplex und damit auch kompliziert zu; die bei den Vor-Lotsen wirken dagegen beinahe wie eine wüste Alien-Ballerei. Vollblut-Zocker dürfen also ihre Chance nutzen und jetzt unverzüglich schreiend davonlaufen; sitzenbleiben, kaufen und „spielen" sollten nur Leute, deren größter Wunschtraum es wäre, via (Null-) Modem die Flugbewegungen ihrer Freunde zu koordinieren, während diese am Amiga (oder PC) sitzen und mit dem „Flight Simulator" von Microsoft rumkurven. Hier können sie diesen Traum verwirklichen, und dazu noch einiges mehr: Arbeitsplatz und -zeit sind auswählbar, Unwetter, marode Flieger und ähnliche Katastrophen sorgen für Stimmung vor dem Radarschirm, alle Piloten hören auf die eigenen Anweisungen, man selbst hört ständig das englische Gebrabbel des Funkverkehrs.

Nicht nur Fliegen ist schöner...

Zur Klarstellung: Trotz null Sound (außer dem Funkverkehr) und etwas ruckelig animierter Grafik, die sich auf einen Screen beschränkt, geht das Ding voll in Ordnung — für angehende Fluglotsen. Die kriegen wirklich was geboten, von einer Demo-Option über die durchdachte Maus/Menü-Steuerung bis zur Zoom-Funktion und dem erwähnten Link-Modus. Bloß für Otto Normalzocker ist Tracon II halt denkbar ungeeignet. (mm)

TRACON II
(WESSON)

FLUGLOTSEN - SIMULATION	
68% „ABGEHOBEN"	
GRAFIK	29%
ANIMATION	24%
MUSIK	-
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%
FÜR EXPERTEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	FLUGPLÄNE
DEUTSCH	NEIN

DUNGEON BLASTER II
SCHORSCH'S REVENGE

1. Da stehst Du nun, Du armer Tropf und kratzt Dir Deinen Schopf. Was willst Du tun? Du könntest Dich erstmal etwas im Verlag umschauen (weiter bei der Nummer 35) oder Beschwerde wegen Unlogik einlegen, denn Schorsch kam im Vorgänger schließlich nicht in allen Varianten mit dem Leben davon (ab zur 50)!

2. Beiläufig pfeifend schlenderst Du zu Schorschi hinüber, fummelst eine Tetris-Diskette aus der Gameboy-Floppy und raunst dem verblüfften Entführer ins Ohr: „Ich bin vom Militärischen Matschhirn-Dienst und hab'n geniales Geschäft für Dich! Hier, nimm diese Disk. Viel wertvoller! Kannst mir dafür die andere geben, und ich belästige Dich nie wieder. Okay?" Schorsch versteht kein Wort, und die vernachlässigte Brigitta ist rechtschaffen empört. „Du Ferkel!", beschimpft sie Dich. „Du Ekel!" Färkäl und Äkäl versteht Schorsch. Er schreit auch „Äkääl! Gäld-uaah!", greift sich Gitti und hastet nach Westen davon. Weiter bei (14).

3. Dem Ninja ist nix zu schwör. Du langst noch einmal hin und hast diesmal einen Wandelstern in der Hand, den Du schnurstracks auf Schorschi abfeuerst. Er ver*wandelt* sich jedoch unterwegs in einen Frosch, prallt am Schlitzer ab und bleibt vor Brigittas Nase im Gras liegen. Die gibt ihm einen Kuß, und schon steht Prince vor ihr! Beim Anblick von Schorsch samt Messer wünscht er nicht zum erstenmal, er wäre Michael Jackson, schnappt seine Gitarre und verabschiedet sich. Weiter bei (24).

4. Zuversichtlich versuchst Du, Dein Wägelchen zu starten, mußt jedoch bald einsehen, daß der praktische Luftkühlungs-Propeller im Eimer ist. Kein Problem, dann schiebst Du eben — geht ohnehin schneller. An einer Kreuzung hältst Du ein, denn westlich schallt es schaurig aus dem Park: „Huaar! Schlitzään!". In diese Richtung geht's weiter bei (6), auf der Querstraße entweder nördlich (25) oder südlich (33).

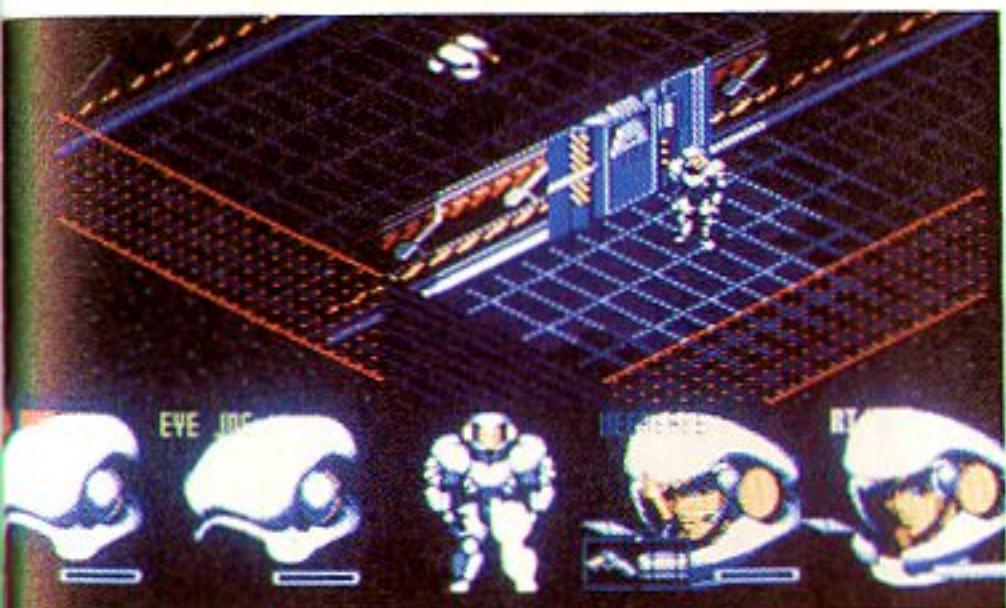
5. Frischen Mutes stehst Du nun (den Park im Rücken) auf der nord-südlich verlaufenden St. Shopping-Straße, der exklusiven Einkaufsmeile von Haar. Im Moment ist freilich alles zu, der Boulevard schweigt unter nächtlichen Wolken. Süd (22) oder Nord (15)?

6. Tja, Dein Fahrzeug ist wohl nicht mehr zu gebrauchen (soweit Du eins hattest). Davon abgesehen handelt es sich hier um einen Weg mit lockerem und tiefem Sand. Fußmärsche sind also angesagt. Und zwar entweder geradeaus nach Westen (59) oder den abzweigenden nördlichen Pfad entlang (29).

7. Ein weiterer Kellerraum, es stehen Tresore an der Wand. Bestimmt ein Vermögen drin! Hach, einmal ein Geldbad nehmen wie Michael Duck! Schäm Dich, wer würde jetzt an schnöden Mammon denken? Es gibt Wichtigeres, die Indy-Diskette zum Beispiel. Oder war's Brigitta? Egal, weiter mit (28).

8. Todesmutig stürmst Du das Büro, und sofort fällt Mäxchen über Dich her: „Ah Oskar, da bist Du ja endlich! Wie konntest Du es wagen, in meinem Test zu Die Katzedrale zwei Kommas zu ändern?! Außerdem..." Du tastest Dich entschlossen durch die über Deinen Kopf hereinbrechenden Schallwellen hindurch, bis Deine Fingerspitzen das zarte Topfpflänzchen spüren. Ein fester Griff, und es ist Dein. Jetzt aber nix wie zurück zur (35)!

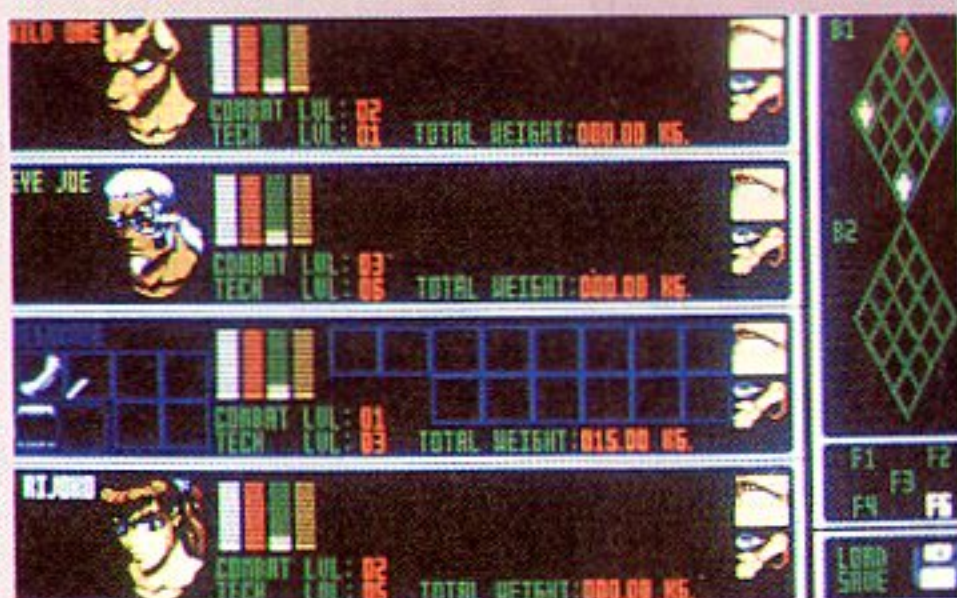
9. Du läßt Dich an den verbogenen und zerschlitzten Gitterstäben vorbei in das Loch hinab; vor Dir tut sich ein kahler Kellerraum auf, dessen Glühbirne matt vor sich hinleuchtet. Die Kammer scheint leer zu sein. Horch, war das eben ein „Huaa! Liräää!"? Ob die Antwort unter der Nummer (54) zu finden ist?

10. Dies ist die Rumpelkammer, und hier steht immer noch Jokers Schreibtisch. In dem Tohuwabohu dieses Wahnsinnigen findet sich gewiß nichts von Wert, das weißt Du am allerbesten, wenn Du selbst der Joker sein solltest. Zufällig schaust Du auf Deine Uhr (Jotch, logo!) und stellst entsetzt fest, daß schon viel zuviel Zeit verstrichen ist. Jetzt aber im Turbogang weiter bei (57).

Wo viel Licht ist…

Mehr Schattenspiele

Der Vorgänger „Shadowlands" wurde aufgrund seiner Photoscape-Technik als Revolution in der Geschichte des Lichtspiel-Abenteuers gefeiert — gegen diese Lobeshymnen muß nun der Nachfolger ankämpfen…

…da er selbst kaum bahnbrechende Neuerungen vorzuweisen hat: Der Hersteller heißt jetzt Krisalis statt Domark, die Story entstammt dem SF-Milieu und nicht mehr dem Fantasy-Genre, die Maussteuerung wurde etwas komfortabler gestaltet, und auf die Zauberei hat man ganz verzichtet — das war's. Automapping sucht man immer noch vergeblich, und die Kämpfe laufen nach wie vor weitgehend automatisch ab. Als kleines Trostpflaster darf man sich nun allerdings wesentlich häufiger mit den 15 verschiedenen Monstersorten rumstreiten, wofür allerlei Ballermänner und sogar ein hübscher Flammenwerfer zur Verfügung stehen.

Die Vorgeschichte scheint man sich von dem Film „Aliens" ausgeborgt zu haben: Eine Raumstation im Planetensystem Magma 6 meldet sich nicht mehr, also sollen dort vier Helden mal nach dem rechten sehen, denn der lauschige Winkel ist immerhin das Entwicklungszentrum für die gefährlichsten Waffen des Universums! Das Quartett läßt sich individuell zusammenstellen oder standardmäßig vom Programm übernehmen, eine persönliche Gestaltung der einzelnen Charaktere ist aber nicht mehr drin. Mit diesen Jungs, Mädels und/oder Cyborgs erkundet man nun die insgesamt 14 Iso-3D-Labyrinthe von Magma 6, wobei erfahrene Schattenländer trotz aller Vereinfachungen gegenüber Neu-Beschatteten natürlich leicht im Vorteil sind.

Wie gewohnt, erfolgt die Auswahl der diversen Befehls-Modi (Team-Formation, Einzel-Steuerung, untersuchen, aufnehmen, benutzen) durch das Anklicken von Kopf und Körperteilen des Helden-Grundrisses am unteren Screenrand — allerdings ist es jetzt nur noch einer, man muß sich also nicht mehr durch die gesamte Crew klicken. Es wurden noch mehr Details verbessert, z.B. blinken die benutz- oder aufklaubbaren Gegenstände im Raum auf, sobald der entsprechende Befehls-Modus aktiviert ist. Außerdem ist das Spiel etwas schneller geworden, Probleme mit dem Echtzeit-Ablauf gehören somit der Vergangenheit an. Nichtsdestotrotz hätte das Scrolling ruhig noch flotter ausfallen dürfen, vor allem, weil sich an der sparsam animierten und wenig detailreichen Grafik gegenüber „Shadowlands" praktisch nichts geändert hat. Was andererseits aber auch bedeutet, daß die Lichtverhältnisse von unübertroffenem Realismus sind, nur daß jetzt nicht mehr Fackeln, sondern Hightech-Taschenlampen, Deckenstrahler etc. dafür verantwortlich zeichnen. Sound gibt's jedoch nur wenig, und was es gibt, ist wenig berauschend.

Bleiben noch drei Dinge zu erwähnen: Erstens wird kaum nachgeladen, zweitens benötigt man für Spielstände eine *unformatierte* Disk, und drittens wird das Game demnächst auch komplett in deutsch erhältlich sein. Wer also den Vorgänger mochte, darf unbesorgt zuschlagen — für alle übrigen könnte ein kleines Probespielchen Licht in die Schattenwelt bringen… (mm)

…ist viel Schatten!

SHADOWORLDS
(TEQUE/KRISALIS)

SF - ROLLENSPIEL

74% „EIN LICHTBLICK"

GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	56%
SOUND-FX	45%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	79%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

VOM SKLAVEN ZUM IMPERATOR

Alle Wege führen nach Rom, das wissen auch die Jungs von Millennium. Und weil grüne Witwentröster hier fehl am Platze wären, dreht sich bei ihrem Nachfolger zu „Robin Hood" alles um Hector, einen Sklaven mit Drang zum Höheren…

Doch Rom ist weit, zumal wenn man in Herculanaeum wohnt, einer Stadt am Fuße des Vesuv. Noch dazu ist diese Gegend neben Pompej eine der ungesündesten im gesamten Römischen Kaiserreich, denn was der kurz bevorstehende Vulkanausbruch alles anrichten wird, läßt sich schließlich in jedem Geschichtsbuch nachlesen. Sollte

Die spinnen, die Römer?

es hingegen gelingen, das nur von der See aus zugängliche Städtchen rechtzeitig zu verlassen und im Chaos der Katastrophe vorher noch schnell ein paar reiche, degenerierte Römer auszurauben, dann wäre das doch *die* Chance für einen karrieregeilen Sklaven wie unseren Hector! Damit ist auch schon die Aufgabenstellung des ersten der insgesamt sechs Szenarien grob umrissen; später darf der Held z.B. als Heerführer in England und Ägypten fighten oder gar in Rom um den Job des Imperators rangeln.

Wer auf Schubladen steht, sollte das Game in der für Mixturen aus Adventure und Strategie reservierten ablegen, wer sich hingegen mehr fürs Spieling interessiert, der stelle sich eine „Populous"-Landschaft mit isometrischem Blickwinkel vor, wie sie bereits bei „Robin Hood" verwendet wurde. Hector, ein kleines, braun gewandetes Wuselmännchen mit witzigen Animationen, wird nun per Mausklick quer durch den gefällig gezeichneten und Bild für Bild mitscrollenden Villenort gescheucht. Für längere Fußmärsche läßt sich auf einer gelungenen Überblickskarte das Ziel einstellen, und schon macht sich der Bursche auf die Sandalen — ganz so, wie man das noch vom Sherwood Forest her kennt.

Trifft Hector unterwegs auf andere Männ- und Fräuleins, kann er ein (in der Verkaufsversion deutsches) Gespräch vom Zaun brechen, das sich freilich auf die drei Anweisungen Grüßen, Fragen und Drohen beschränkt, woraus der Rechner dann einen passenden Satz bastelt. Herumliegende

Endlich in Rom!

Objekte können genommen werden, falls das ständig aktualisierte Handlungsmenü so etwas erlaubt, und wer ein paar Sesterzen in der Toga hat, darf sich gar 'nen Keks kaufen — oder auch nützlichere Dinge. Die weitgehend selbsterklärenden Menüs (für die strategischen Parts gibt es ein eigenes „Steuerpult") legen dem flüchtigen Ex-Untertan jedenfalls kaum Schwierigkeiten in den Weg, und auch sonst zählt die Hectoriade wenigstens anfänglich zu den Historienschinken mit moderatem Schwierigkeitsgrad.

Zahlreiche chice Zwischengrafiken bringen optischen Pep ins Iso-Reich, dazu kommen pseudo-zeitgenössische Musikstücke und recht vielfältige Sound-FX wie Schafblöken etc.. Wenn die reine Freude aber letzten Endes doch nicht ganz porentief rein ist, dann wohl deshalb, weil man Hector alles in allem doch ein paar Handlungsmöglichkeiten mehr gewünscht hätte — aber auch so garantiert Millenniums Sklaventreiberei viel Kurzweil auf dem Weg nach Rom. (jn)

Aktive Vulkane haben zuweilen üblen Mundgeruch…

Neue Länder braucht das Land

Conquestador Szenario Generator

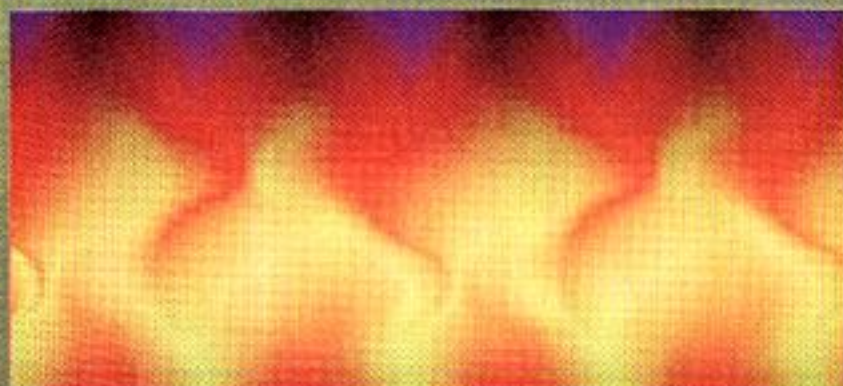
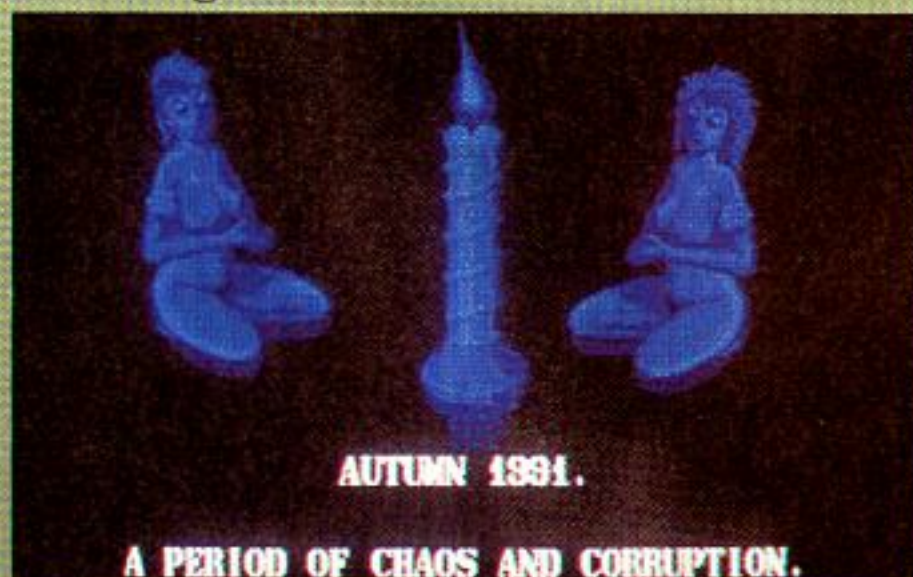
Heißa, wir basteln eine Welt!

Kennt Ihr Paradise, den Conquestadoren-Mutterplanet der German Design Group bereits in- und auswendig? Auf Strategen, die diese Hinterwäldler-Welt im Orion-Sektor schon x-mal erobert haben, warten jetzt neue Aufgaben!

Und zwar nicht eine oder zwei, nicht zehn oder zwanzig — die aktuelle Ergänzungsdisk befriedigt auch unerschöpfliche Territorialansprüche, denn die neuen Schlachtfelder werden nach eigenem Gusto erstellt. Dabei dürfen die Pedanten ihre Welten haarklein durchstylen, indem sie jedes Landkartenquadrat einzeln definieren: Seen, Meere, Ebenen, Berge, Sümpfe und Wüsten stehen hier ebenso zur Verfügung wie in den beiden anderen Modi. Faulpelze können nämlich für beliebig große Teilabschnitte oder auch gleich für die Berechnung der ganzen Chose den Computer einspannen. Freilich ist der nicht perfekt, weshalb auf alle Fälle eine Nachbearbeitung ansteht. So wollen etwa die Hauptstädte der vier Conquestadoren noch händisch eingebaut sein, und zwar dergestalt, daß sie erstens in einem Küstenfeld und zweitens auf kleinen, nicht weiter kolonisierbaren Inseln liegen.

Das ist zwar alles sehr praktisch, mag aber so manchem immer noch zu stressig sein. Macht nix, die Design Group hat ihrem Generator (der übrigens schon seit letztem Jahr für Commodores „Kleinen" zu haben ist) in weiser Voraussicht auch gleich neun Fertigwelten mitgegeben, darunter Afrika und beide Amerikas. Aber selbst Ultimisten und Schwarze Augen finden ihre jeweiligen „Heimatländer" wieder, außerdem sind noch ein paar Phantasie-Landkarten mit von der Partie.

Tja, und weil der Szenario-Baukasten zusätzlich noch eine Update-Version des eigentlichen Spiels installieren kann, sind die geforderten 44 Steine sicher nicht zuviel verlangt. Es sei denn, das Hauptprogramm hätte Euch nicht gefallen, denn ohne das Teil ist die Zusatzdisk nicht lauffähig. (jn)

Wie heißt es so schön: Keine neuen Demos, keine neue Demo-Galerie. Aus diesem kühlen Grunde mußtet Ihr den Oktober leider „undemologisiert" überstehen, aber jetzt ist die Durststrecke ja wieder vorbei — diesmal haben wir sogar eine ganz besonders hübsche Ausstellung zusammengekratzt!

XPOSE

Stille Wasser sind tief — wer wüßte das besser als die Fans der (eigentlich gar nicht so stillen) Silents? Spätestens seit ihrem tollen „Hardwired" sind sie den Freunden der bewegten Kunst bestens bekannt und haben auch jetzt wieder kräftig zugeschlagen: XPose begrüßt den Betrachter mit formatfüllenden Vektor-Kristallen, die sich über den Screen drehen; es folgen Bob-Schlangen und ganz erstaunliche Elastik-Linien. Im weiteren Verlauf schwirren hochflexible Draht-Modelle umher, und schließlich werden nacheinander mehrere RGB-Plasmen (so 'ne Art Hightech-Ölflecken) eingeblendet; alles in allem ein Hochgenuß für den Kenner von abstrakter Kunst. Besonders gut kommt bei diesem Zwei-Disketter jener Grafikeffekt rüber, bei dem die Vector-Bobs ähnlich wie eine Stoffbahn verdrillt werden; aber auch die rotierende Kugel, von deren Oberfläche zahllose Pünktchen aufsteigen, die am Ende den Namenszug der Gruppe bilden, zeugt von den professionellen Qualitäten des stillen Teams. Apropos: Die Techno-Soundmntermalung ist zwar leicht verdaulich, aber nicht unbedingt still...

GUARDIAN DRAGON

Schon etwas bildlicher geht's beim „Wachdrachen" der Kefrens zu, hier bekommt der geneigte Zuseher sogar einen Schwank aus dem sorgenvollen (Knatsch mit den Kollegen...) Leben der Gruppe zu lesen — während im Hintergrund zwei spärlichst bekleidete Priesterinnen eine brennende Kerze anbeten. Nach dieser hochdramatischen Einleitung geht's dann richtig zur Sache, etwa, indem opulente Hi-Res Grafiken auf Platten und Würfel gespannt über den Schirm flutschen. Es folgt der Flug über ein farbiges 3D-Schachbrett, anschließend bläst sich ein Drachenauge eindrucksvoll auf, untermalt von abwechslungsreichen Rhythmen. Ein explodierender Würfel beendet dann die erste Diskette, die zweite beginnt mit einem mathematischen Kunststückchen, bei dem drei kleine Kugeln eine größere beleuchten, während sie sie wie Satelliten umkreisen. Gegen Ende hin wird's wieder gemächlicher: Ein schräg gezeichneter, ersichtlich betrunkener Alien und wuchernde Eisblumen bringen den Schirm zum Leuchten, ehe ein Helikopter-Rundflug über einer Vektor-Stadt für den stimmungsvollen Ausklang sorgt.

Die vier Schweden Jas, Tip, Mantronix und Uno halten sich optisch eher bedeckt, auf ihrer (einen) Disk findet man weder komplexe Grafik-Routinen noch schnelle 3D-Objekte. Aber während die Augen mit ein paar hüpfenden Vektor-Bällen und sparsam verteilten Grafik-Gags (Sternen-Scrolling etc.) abgespeist werden, wartet auf die Ohren ein Festschmaus — neun verschiedene Musikstücke können hier in einem Menü angewählt werden. Und im Reich der Noten fühlt sich das Schweden-Quartett offensichtlich (oder offenhörlich?) zu Hause, ihre überirdischen Sphären-Klänge, Jazz-Arrangements und flotten Reggae-Einlagen ergeben zusammen rund 30 Minuten abwechslungsreichen Hörgenuß, den sich kein wahrer Sound-Freak entgehen lassen sollte! Mehrere anwählbare Scroll-Texte geben während des akustischen Erlebnisses Auskunft über das symphonische Demo, die einzelnen Musikstücke und die Gruppe selbst. Erwähnenswert ist auch, daß sich die Kristall-Symphonien mit 512K bescheiden, wohingegen alle anderen heute vorgestellten Demos 1MB Arbeitsspeicher sehen wollen.

CRYSTAL SYMPHONIES

Zum Schluß haben wir noch ein Schmankerl für all jene, die auf so richtig abgedrehte Sachen stehen, beschritten die Leutchen von OMD/Ringard doch mal gänzlich andere Präsentations-Wege. Nach dem Laden ihres zweidiskettigen Avantgarde-Demos taucht scheinbar nur die gewohnte Workbench-Oberfläche am Screen auf, doch kaum klickt man eins der beiden Disk-Icons an, wird ein Fenster geöffnet, das aussieht, als wäre jemand mit dem Lkw darübergerollt. Dazu sprudeln kleine Musiknoten aus dem angeklickten Disk-Symbol, die den Demologen wohl animieren sollen, sich endlich für eins der acht vorrätigen Musikstücke zu entscheiden. Diese sind allerdings bloß von mittelmäßiger Qualität, so daß wir uns lieber noch mit ein paar Gags beschäftigen wollen, die sich die Jungs haben einfallen lassen: Per Klick auf ein Kürbis-Icon läßt sich ein Pin Up-Girl hervorzaubern, und wenn man das angebliche Dosshell-Window öffnet, krabbelt eine Fliege über den Bildschirm — fragt uns jetzt bitte nicht, ob das alles eine tiefere Bedeutung hat…

ROLLING...

HABEN WOLLEN?!

Alex Dassler aus München hat sich aus dem Demoversand-Geschäft zurückgezogen, aber wir haben selbstverständlich weder Mühle noch Kasten gescheut, um eine neue Bezugsadresse für Euch ausfindig zu machen. Voilà, hier ist sie:

CC Soft & Hardware
Hans-Werner Schmitt
Peterstr. 2
6501 Uelversheim
Tel: 0 62 49/24 23

Die beste Nachricht ganz zum Schluß: Die Demos kosten nur schlappe 1,80 DM pro Disk, dazu kommt eine Versandpauschale von 5,— DM, und auf Wunsch läßt sich Hans-Werner sogar zum Kauf auf Rechnung überreden. (rf)

Dr. Freak feiert den Joker-Geburtstag, indem er sich mal einem Thema widmet, das weder mit Räubern, noch mit Kopierern zu tun hat: dem Hacken. Ironischerweise brach die Telefonleitung mehrfach zusammen, während er sich mit Andy und Peter vom „Chaos Computer Club" in Hamburg unterhielt…

?: *Andy, Euren Club könnte man ja quasi als die Gilde der Hacker-Zunft bezeichnen, wie definiert Ihr eigentlich selbst den Begriff „Hacken"?*

CCC: Hacken ist der schöpferisch kritische Umgang mit Technik und zugleich erlebnisorientiertes Lernen. Das umfaßt viel, sehr viel, und war auch schon durch die Jahrhunderte vorhanden, man könnte z.B. Mozart als Hacker bezeichnen. Ja, eigentlich jeden, der Technik beherrschen will.

?: *Hmmm, wenn wir die Jahrhunderte vielleicht doch mal kurz beiseitefegen und uns auf das beschränken, was Otto Normaltelefonierer oder auch der Film „Wargames" unter Hacken versteht, also das unbemerkte Eindringen in ein fremdes Computersystem — seit wann gibt es diese Tätigkeit überhaupt?*

CCC: In Amerika schon seit den 60er Jahren, hier bei uns ging es aber erst in den 80ern richtig los.

?: Was war denn bisher die spektakulärste Aktion auf diesem Gebiet?

CCC: Nun, deutsche Hacker haben sich vor einiger Zeit in den NASA-Rechner von Cap Caneveral reingehackt und dort einen Wurm losgelassen…

?: *Einen was?*

CCC: Einen Wurm, so nennt man halt ein Programm, das sich gewissermaßen selbst reinhackt und einpflanzt, bildlich gesprochen.

?: *Und welchen Schaden hat der Wurm angerichtet?*

CCC: Unseres Wissens gar keinen, das war ja auch gar nicht der Sinn der Übung. Trotzdem haben wir früher immer eine auf den Deckel gekriegt, wenn irgendwo was Größeres passiert ist! Ich denke nur an die Hacks in dem Schweizer Kernforschungszentrum oder bei Philips — danach fand beim Chaos Computer Club stets eine Hausdurchsuchung statt, die natürlich ergebnislos blieb. Naja, inzwischen weiß man, daß wir den Hackern nur ein öffentliches Forum bieten wollen und auch eine Vermittlerrolle gegenüber der Presse übernehmen, wie etwa im Fall der Barclay's Bank geschehen.

?: *Welche konkreten Leistungen bietet Euer Verein denn so?*

CCC: Es ist ein richtiger, eingetragener Verein mit einer eigenen Zeitung, der „Datenschleuder", einem jährlichen Kongreß und vielen, vielen Mitgliedern.

?: *Sind Hacker überall auf der Welt so straff organisiert?*

CCC: In den USA und in Holland ist es ähnlich wie bei uns, ansonsten wüßte ich nichts. Aber wir verstehen uns selbst sowieso eher als große Familie ohne direktes Wettbewerbsdenken, bei der es auf solche Dinge nicht ankommt.

?: *Wie hat die Familie denn auf jene deutschen Hacker reagiert, die damals für den KGB gearbeitet haben?*

CCC: Ach, die leidige Geschichte, das haben die Medien total aufgebauscht! In Wirklichkeit wurde es den Jungs selbst unheimlich, sie traten deshalb auch von sich aus an den Verfassungsschutz heran; aber das war ohnehin ein einmaliger Ausrutscher, in der Regel halten sich Hacker an ihren Ehrenkodex.

?: *Und der wäre?*

CCC: Ein guter Hacker checkt die Informationen nur ab, er vermeidet jede Zerstörung und arbeitet nicht für Geld. Die schwarzen Schafe werden außerdem meistens sehr schnell bekannt — und sind dann natürlich ein gefundenes Fressen für manche Presse-Organe!

?: *Das klingt ja sehr moralisch, aber waren es nicht die Hacker, die das Blue Boxing und das Telefonieren mit fremden Kreditkarten aufgebracht haben?!*

CCC: Das mit den Kreditkarten ist bei uns verpönt, da es ja wirklich sehr unfair gegenüber den Karten-Besitzern ist. Beim Blue Boxing sieht's schon anders aus, weil da ja eigentlich bloß ein paar Relais „mißbraucht" werden und der ganze Schaden in den Pfennigbeträgen besteht, die sich die Telefongesellschaften untereinander in Rechnung stellen. Aber ich muß zugeben, daß es zu dem Punkt auch bei uns im Club verschiedene Meinungen gibt, manche glauben sogar, wenn das jeder machen würde, müßten die Telefongebühren bald sinken.

?: *Na, da kann man tatsächlich anderer Meinung sein, dennoch muß ich das Gespräch jetzt leider für vier Wochen unterbrechen, weil uns der Platz ausgeht — wir werden also wohl oder übel im nächsten Heft weiterquatschen müssen. Haltet bis dahin die Telefonleitung sauber.*

Euer

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ein paar hätten wir noch...

Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal", „Wongs" und „Hero's Quest". Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!

Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV" und „Diskettenmagazine", sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse" bis zum „Bundesliga Manager Prof."!

Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieletests, Tests von CDTV-Hard und -Soft, „DeluxePaint IV", jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!

Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II" und „Apidya", ein Preview von „Das Schwarze Auge", der Messebericht „Amiga 91 Köln" und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten"!

Amiga Joker 1/92
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II", „Double Dragon III" und „First Samurai", erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II" und „Guy Spy", sowie alles über den Szene-Sport „Trainer"!

Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World", „Robocop 3" und „Wrestle Mania", ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!

Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtig: „Epic", „Elvira II", „Might & Magic III" und „Larry V" im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!

Amiga Joker 4/92
Schöner als Ostern: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III", „Sim Ant" und „Ultima VI", ein Special über Basic und als große Überraschung der „April Joker" - das satirische Heft im Heft!

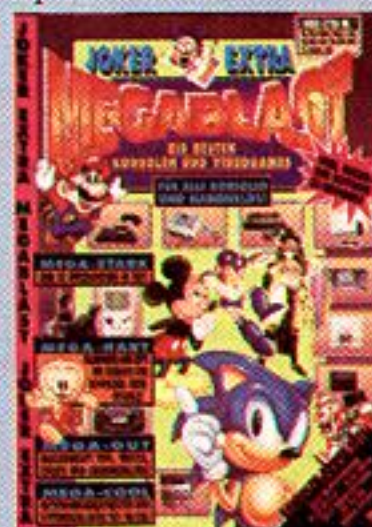
Amiga Joker 5/92
Dungeon-Power: „Das Schwarze Auge", „Eye of the Beholder II" und „Pools of Darkness", sowie ein Solo-Rollenspiel zum Mitmachen im Heft. Und tolle Specials über Freezer und den Amiga 600!

Amiga Joker 7/92
Heißer als der Sommer: „The Humans", „Der Patrizier" und „Jaguar XJ 220", die neuesten Top-Demos und Compilations, Messeberichte aus London und Berlin, ein Lightgun-Special und und und!

Amiga Joker 9/92
Spitzensport: „Int. Sports Challenge", „Tennis Cup 2" und eingroßes Soccer-Special, dazu Messe-Neuheiten aus Chicago, preiswerte Turbokarten und ein kritischer Blick auf Lernsoftware!

Amiga Joker 10/92
Hammerhart: Alles über den neuen Atari-Rivalen „Falcon 030" und das Leben eines Programmierers, Tests von „Beast III" und „Lotus III" sowie viele Neuheiten fürs CDTV!

3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaanz tolle Geheimtips!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

4.Sonderheft: Adventures
Einfach abenteuerlich: Tests zu mehr als 80 der besten Adventures aller Zeiten, Previews, Infos, Entstehungsgeschichten, Tips, Kniffe, Komplettlösungen und vieles mehr!

Joker Extra: Megablast
Absolut ultimativ: Hier erfahrt Ihr alles über die verschiedenen Konsolen, lest Tests zu über 80 Spitzenmodulen, bekommt Insider-Infos und Lösungshilfen. Muß man haben!

Zugreifen ...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM.

Für die Sonderhefte müßt Ihr bloß jeweils 8,50 DM anlegen.
Bei Vorkasse bitte 5 ,- DM (auf die Gesamtbestellung) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #
Ladengeschäfte:
Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**
Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Georgswall 3, **3000 Hannover**
Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Wallstr.21 (Altstadt), **4000 Düsseldorf**

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Altstadt
Tel.: 0211 / 13 19 79

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt	N-Sachsen: Hannover	Württemberg: Aalen	NRW: Düsseldorf	Baden: Freiburg	Bayern: München
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
069/613282	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590	089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland:Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	99,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Beast 3	73,95	-	-
Betrayel of Kond.,Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Birds of Prey	74,95	-	99,95
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Crazy Cars 3	65,95	-	-
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Half	-	-	92,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Designs	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	-	82,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	65,95
Fantastic Worlds	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
First Samurai	-	-	73,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Gateway	-	-	84,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Goblins	72,95	-	72,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Harrier Jump Jet	-		114,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
[illegible]	92,95	-	92,95
History Line 1914 - 1918	86,95	-	89,95
Hook	72,95	-	78,95
Hoi	64,95	-	-
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Jaguar XJ 220	64,95	a.A.	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Leather God. of Phobos	[illegible]	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Les Manley [illegible] L.A.	-	-	89,95
[illegible] Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	99,95	-	86,95
Links [illegible]	-	-	44,95
Links [illegible]	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	87,95	-	-
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr. Tur. Chal. 2	69,95	69,95	-
Lotus [illegible]	a.A.	a.A.	a.A.
Lotus 3	65,95	65,95	-
Lure of Temptress	72,95	-	79,95
[illegible]	65,95	a.A.	a.A.
M1 Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
[illegible]	-	-	29,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Mantis	-	-	107,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Might & Magic 4	-	-	79,95
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Myth	65,95	-	-
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Paladin II	73,95	-	89,95
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	87,95.	a.A.	94,95
Perfect General DD	49,95	-	49,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pinball Dreams	67,95	-	73,95
Planets Edge dt.	-	-	89,95
Prophecy of the Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-

Neu! Neu! Neu!
Funny Software in 4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psyborg	64,95	-	-
Psycho Soccer	64,95	-	72,95
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Red Zone	72,95	-	-
Rex Nebula	-	-	99,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadow of the Beast 3	73,95	-	-
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Earth(e)	98,95	-	a.A.
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Track	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Strike Commander	-	-	107,95
Striker	72,95	72,95	-
Super Hero	74,95	-	a.A.
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front.	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima 7 dt.	-	-	107,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
V for Victory	-	-	117,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
Vikings	73,95	a.A.	a.A.
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	79,95
Where i.t. W. is C. Sandiego	-	-	117,95
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Wizardy 7	-	-	92,95
Wizkid	65,95	-	a.A.
Zool	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor 1x 3,5 LW 1x 5 1/4 LW + Civilisation + Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 2989,00

Joysticks:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

Joysticks PC:

Thustmaster	DM	199,00

Zubehör:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

Speichererweiterung
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- — 4.0 MB DM 548,- — 8.0 MB DM 928,00

Laufwerke zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	**DM**	**144,00**
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Die neuen „Freundinnen" sind endlich da! Lange Zeit wurde über die Amigas der nächsten Generation nur hinter vorgehaltener Hand gemunkelt, dann kursierten die ersten technischen Daten — jetzt können wir Euch Commodores Wunderwaffen im Kampf um Marktanteile ausführlich vorstellen!

DIE ZUKUNFT DES AMIGAS:

Es wurde ja auch wirklich Zeit für ein Hardware-Update der betagten Amiga-Linie, denn mit Geräten, deren grundsätzliche technische Konzeption aus dem Jahre 1986 stammt, war den Attacken der Konkurrenz immer schwerer beizukommen — während auf der einen Seite die MS-Dosen und Konsolen am Spiele-Thron sägten, schlich sich auf der anderen klammheimlich der ehemalige Erzrivale Atari mit seinem Falcon 030 an. Was also bieten Commos Neue, um den Vormarsch der Mitbewerber auszubremsen?

DER AMIGA 1200

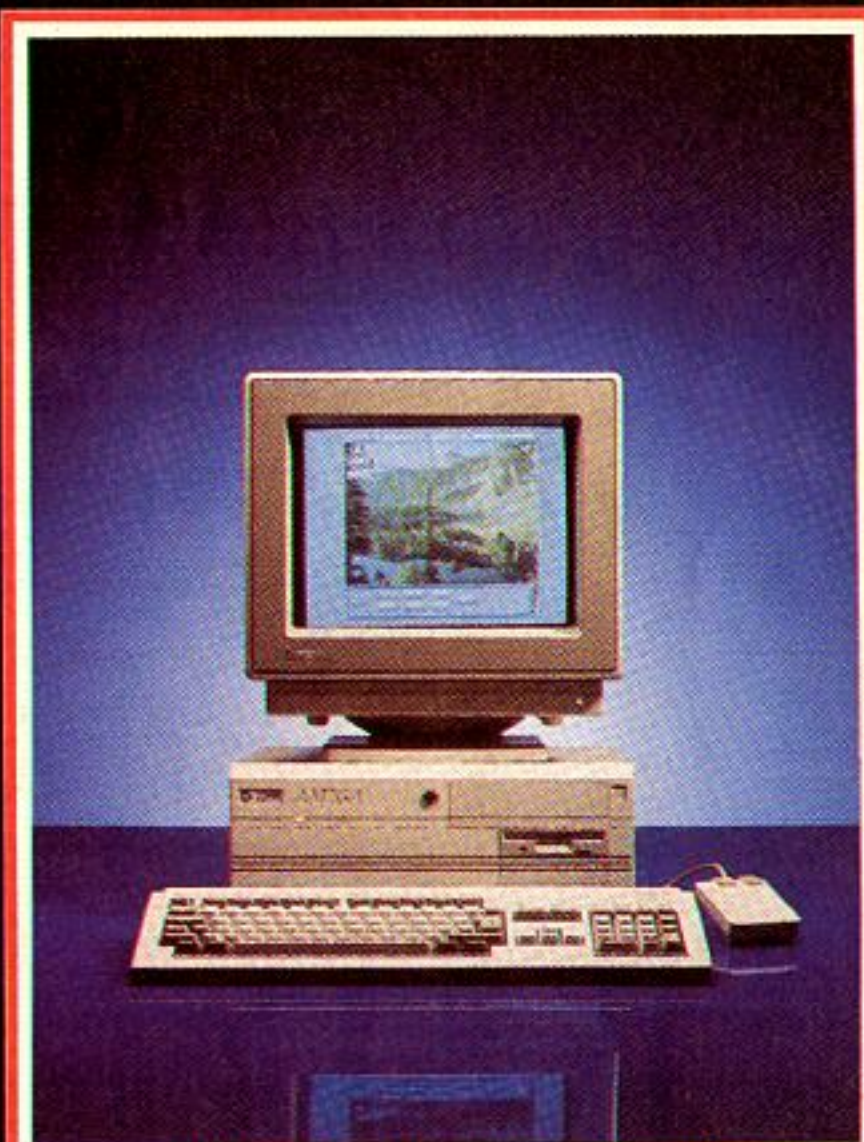
Äußerlich gleicht das Teil dem 600er, lediglich der neu hinzugekommene Ziffernblock läßt den Unterschied erkennen. Auch intern scheint zunächst nicht eben die Hölle los zu sein: Einen schnelleren Hauptprozessor durfte man ja wohl erwarten, insofern ist der 68ec020 mit 14 Mhz eher eine Enttäuschung — hat doch Ataris Falcon bereits einen 68030! Und wer gemeint hat, daß die Customchips ein Plus an Leistung zeigen, sieht sich getäuscht. Der für schnelle Grafiktransfers so wichtige Blitter-Chip ist derselbe wie schon im steinalten A1000, und der für die Grafikverwaltung zuständige Copper beherrscht ebenfalls nicht mehr Tricks als anno dazumal. Irritierend auch, daß die Soundfähigkeiten nicht aufgemöbelt wurden, es bleibt also bei den gewohnten vier Digi-Stimmen. Jetzt aber genug gemotzt, denn es gibt auch Gutes zu berichten…

Trotz des unveränderten Chipaufbaus werkeln Blitter und Copper nun wesentlich schneller, ganz einfach deshalb, weil die Datenwege zwischen den Chips von 16 auf 32 Bit-Breite erweitert wurden. So bremsen sich die einzelnen Co-Prozessoren nicht mehr gegenseitig aus, wie das bei den herkömmlichen Amigas immer dann passiert, wenn viel Bewegung am Screen ist. Außerdem wurde der Videochip aufgemotzt, so daß im Maximalfall über 200.000 Farben (aus einer Palette von üppigen 16,7 Millionen) gleichzeitig dargestellt werden können. Und das bei einer Auflösung, die das Bild eines Fernsehgerätes bei weitem übertrifft, sowie ohne augenschädliches Interlace-Geflacker! Liebhaber von Actionspielen können sich darüberhinaus auf noch dickere Endgegner freuen, denn während ein Sprite beim A500 gerade mal 16 Pixel aufweisen durfte, sind's jetzt derer 64.

Auch in punkto Handhabung hat sich einiges getan, z.B. geht der Einbau einer Festplatte nunmehr problemlos vonstatten, da im Gehäuse bereits Platz für preisgünstige Harddisks mit AT-Bus vorgesehen ist. Das wirkt sich auf den Preis aus: Wo eine 100 MB-Scheibe beim A500 noch mit etwa 1000 Mark zu Buche schlägt, sollte beim 1200er die Hälfte reichen. Dazu wurde die Workbench überarbeitet, in der aktuellen Version 3.0 kann sie mit beschleunigtem Aufbau der Menüs und Fenster sowie deutschen Screentexten aufwarten. Außerdem ist das Betriebssystem nun endlich in der Lage, MS-DOS-Disketten zu lesen — Files und Daten können also ausgetauscht werden, wenngleich man natürlich nicht erwarten darf, daß ab sofort alle PC-Games auch am Amiga laufen.

Überhaupt zeigt sich der A1200 anschlußfreudig: Für die Glotze reicht jetzt ein simples Antennenkabel (allerdings schreien die erweiterten Grafikfähigkeiten nach einem vernünftigen Monitor!), und der beim 600er so schmerzlich vermißte Expansion-Port ist wieder vorhanden, nennt sich neuerdings CPU-Slot und wurde nach innen verlegt — Turbokarten oder Speichererweiterungen finden also auf jeden Fall intern Platz. Zusätzlicher Speicher dürfte jedoch kaum erforderlich sein, schließlich wird der A1200 bereits ab Werk mit 2MB RAM ausgestattet. Als besonders vorteilhaft könnte sich in Zukunft der ROM-Port erweisen; genau wie bei den Konsolen lassen sich hier (Spiel-) Module benutzen, womit die lästigen Ladezeiten entfallen.

DER AMIGA 4000

Für Aufsteiger hält Commo ein neues Topmodell parat, das in absehbarer Zeit wohl den A3000 ersetzen wird. Grafik- und Soundfähigkeiten sowie das Betriebssystem des Flaggschiffs sind identisch zum A1200, mehr Power steckt aber trotzdem drin: Ein 25 Mhz schneller 68040-Prozessor verleiht dem A4000 soviel Speed, daß ein 386SX-PC zum Dampfrechner degra-

Viel Power, großes Gehäuse: der A4000

Noch existiert er nur als Bildmontage: der A1200…

diert wird! Da der Prozessor auf einer Steckkarte untergebracht ist, läßt er sich zudem jederzeit gegen zukünftige Modelle, etwa den 68050, austauschen. Daneben finden sich noch vier zusätzliche Steckplätze im Gehäuse, die Nachrüstung einer PC-Platine für MS-DOS-Betrieb ist also gar kein Problem. Als Diskettenlaufwerk fungiert hier eine (wiederum PC-kompatible) echte HD-Schleuder, die auf einer Disk bis zu 1,8 MB unterbringt; freilich lassen sich damit auch die alten 880KB-Scheiben lesen.

Wie nicht anders zu erwarten, läßt sich Commodore den Prestige-Rechner teuer bezahlen: Je nach Ausstattung kostet der A4000 um die 4.000 Märker (nomen est omen?), was den Betrieb als Spielmaschine praktisch ausschließt. Davon abgesehen würden sich ohnehin nur die wenigsten Spiele mit dem 68040er vertragen…

RECHNER MIT ZUKUNFT?

Ob, wie und wo ein High-Tech-Gerät wie der A4000 seine Marktnische findet, muß die Zukunft zeigen, denn ein 486-PC ist mittlerweile ja bereits weitaus günstiger zu haben. Mit dem A1200 könnte Commodore jedoch der große Wurf glücken, und das, obwohl keine technischen Meilensteine (wie einst beim Amiga 1000) gesetzt wurden und der atarianische Falke rein theoretisch sogar überlegen ist. Doch in der Praxis entscheidet letztlich das Software-Angebot über Erfolg oder Niederlage, und diesbezüglich sieht es nicht schlecht aus: Fast die Hälfte aller bereits verfügbaren Amiga-Spiele laufen auch am neuen Modell, bei den Anwenderprogrammen liegt der Prozentsatz noch bedeutend höher. Nicht zu vergessen, daß die Umsetzung von VGA-Grafiken durch den neuen Standard nun sehr viel flotter (und preisgünstiger) zu machen ist, was den Computer natürlich für die Software-Hersteller wieder interessanter macht.

Ein kleiner Wermutstropfen zum Schluß: Zugunsten des 1200ers wird man demnächst die Produktion *aller* A500-Modelle einstellen, Nachrüstkits, um die Geräte auf den Stand der Technik zu bringen, sind noch nicht einmal für den A2000 geplant. Ansehen könnt Ihr Euch den jüngsten Sproß der Commo-Familie übrigens bei seiner offiziellen Premiere auf der World of Commodore in Frankfurt, kaufen vielleicht noch vor Weihnachten — sollte es gelingen, den Preis unter 1000 DM zu halten, dürfte dem Erfolg also nicht mehr viel im Wege stehen! (rl)

Grafik in Fotoqualität, für die neuen Amigas kein Problem.

TECHNISCHE DATEN

	A500/A2000	A1200/A4000
PROZESSOR & TAKTFREQUENZ	68000/16 BIT MIT 7,14 MHZ	68EC020/32 BIT MIT 14 MHZ (A1200) 68040/32 BIT MIT 25 MHZ (A4000)
GRAFIK	VERSCHIEDENE MODI, U.A. 320x256 PUNKTE IN 64 FARBEN 640x512 PUNKTE IN 16 FARBEN 320x512 PUNKTE IN 4096 FARBEN (HAM) AUS EINER PALETTE VON 4096 FARBTÖNEN	VERSCHIEDENE MODI, U.A. 640x512 PUNKTE IN 256 FARBEN AUS EINER PALETTE VON 16,7 MIO. FARBTÖNEN 640x512 PUNKTE IN 262144 FARBEN (HAM8)
SOUND	4 DIGI-KANÄLE (STEREO)	4 DIGI-KANÄLE (STEREO)
ANSCHLÜSSE	MONITOR, NETZ, ZWEITFLOPPY, 2 MAUS/JOYSTICKPORTS, AUDIO, ERWEITERUNGSBUS (A 500), PARALLELE UND SERIELLE SCHNITTSTELLE FÜR DRUCKER, MODEM ETC. 6 STECKPLÄTZE FÜR ERWEITERUNGSKARTEN (A2000)	TV, MONITOR, NETZ, ZWEITFLOPPY, 2 MAUS/JOYSTICKPORTS, AUDIO, PARALLELE UND SERIELLE SCHNITTSTELLE, ERWEITERUNGSBUS INTERN UND MODULSTECKPLATZ (A1200), 4 STECKPLÄTZE FÜR ERWEITERUNGSKARTEN (A4000)

Rechtzeitig zum Geburtstag kann die PD-Box mit einer kleinen Sensation aufwarten: Konsolen-Star Mario wurde erstmals am Amiga gesichtet — auf einer Disk der Serie „Games Collection"!

Die „göttliche" Grübelei: Zeus

Wer jetzt schon ungeduldig auf den berühmten Nintendo-Klempner wartet, den müssen wir bis zum Ende des Artikels vertrösten, den Anfang macht nämlich die **Games Collection 23** (die ersten Bestellnummern wurden bereits in vergangenen Ausgaben abgehakt). Hier stößt man auf verschieden gemusterte Klötzchen, die nun solange am Screen herumgeschoben werden, bis zwei oder mehr identische Blöcke über- oder nebeneinander liegenbleiben und sich damit in Wohlgefallen auflösen. Kopfschmerzen bereitet dabei die Schwerkraft, denn liegt so ein Stein erstmal unten, dann bleibt er auch dort! Richtig, das Spielprinzip von **Zeus** kennt man bereits seit „Puzznic"; dennoch macht die Budget-Variante Spaß. Die Level sind durchdacht aufgebaut, können per Paßwort angewählt werden und präsentieren sich in hübscher Grafik und mit netter Musikuntermalung. Bemängeln könnte man höchstens die hypersensible Maussteuerung.

Strategisches Schwermetall: Tanx

Auch die **Games Collection 29** hält Grübelstoff bereit, allerdings eher von der taktischen Art: Auf dem Schlachtfeld von **Tanx** stehen sich zwei Panzer gegenüber, die von je einem Spieler kontrolliert werden. Wie nicht anders zu erwarten, beharken sich die beiden Grenadiere nun abwechselnd so lange, bis ein Gefährt zerbröselt ist. Um einen Blattschuß zu landen, begutachtet man zunächst das Schlachtfeld, rollt seinen Tank ein wenig nach links oder rechts, bestimmt Abschußwinkel und -stärke — bummm! Zwar hängt die Trefferquote auch vom Zufall ab, doch sorgen zahlreiche Schikanen wie Berge, Magneten oder Wind für Spannung und Abwechslung. Daneben hält das perfekte Scrolling der bunten Landschaften nebst Sprachausgabe und deftigen Sound-FX die Kanoniere bei Laune.

Das Zwillings-Tetris: Twintris

So, wie wäre es jetzt mal wieder mit einem „Tetris"-Klon? Mit so einem richtig tollen, wo der Steinchen-Dompteur zwei Schwierigkeitsgrade, drei anwählbare Musikstücke und einen Zwei-Spieler-Modus findet? Ja? Dann solltet Ihr zur **Games Collection 30** greifen, denn **Super Twintris** zählt zum Besten, was der PD-Pool in dieser Richtung zu bieten hat! Grundsätzlich wird natürlich wie gewohnt gestapelt: Vieleckige Klötze fallen einen Becher herab und müssen gedreht bzw. sortiert werden, auf daß vollständige Reihen entstehen, die sich anschließend verdünnisieren — so entsteht Platz für neue Hochstapeleien. Im Lauf der Zeit steigert sich die Fallgeschwindigkeit der Steinchen, bloß gut, daß der folgende Block im voraus angezeigt wird. Noch besser, daß die Reihenfolge hier anscheinend nicht vom Zufall abhängt, wodurch sich das Game erstaunlich flüssig spielt. Und überhaupt, welcher andere „Tetris"-Verschnitt kann schon mit ruckfrei animierten Klötzchen aufwarten?

Nach all der Gehirnmarter ist es hoch an der Zeit für zünftige Baller-Action, also werfen wir einen Blick auf die **Games Collection 35** und das darauf befindliche **Microbes**. Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Bei einem Viren-Experiment sind der U.S. Regierung gefährliche Bazil-

len entfleucht, die der Spieler nun zu eliminieren hat. Dazu steuert man einen Superpanzer kreisförmig am Screen herum, während gleichzeitig auf die Mikrobeneier in der Mitte geballert wird — ähnlich wie beim Uralt-Automaten „Gyruss", bloß ging's damals nicht so hektisch zu. Die kleinen Biester vermehren sich nämlich rasend schnell und entlassen fertige Mikroben in die Freiheit, die der Kreisbahn des Spielers zustreben. Erreichen dürfen sie diese freilich nicht, darum hat der Gleiter ein paar Smartbombs sowie einen kräftigen Laser an Bord. Und sonst? Nun, die Grafik ist beeindruckend schnell, die Soundeffekte klingen schön schrill, das Teil ist seine Sharewaregebühr doppelt und dreifach wert!

Weiter geht's mit der **Games Collection 39**, wo ein brandneuer „Thrust"-Ableger wartet. Wie es sich gehört, wird ein Raumgleiter mit (gewöhnungsbedürftiger) Rotationssteuerung durch finstere Höhlen bugsiert, wobei der Pilot mit dem Sog der Schwerkraft zu kämpfen hat. Geradezu unerhört ist dagegen, daß die Programmierer ihrem **Turbo Raketti** auch einen feinen Duo-Modus spendiert haben. Aber ob alleine oder zu zweit, stets muß der Gegner aufgestöbert und dann abgeballert werden, was weiß Gott nicht einfach ist: In den verwinkelten Gewölben verfliegt man sich ebenso leicht wie man aneckt, die gruftigen Gänge sind nämlich ziemlich eng und weitverzweigt. Auch technisch weiß das Spiel zu gefallen, denn die Grafik scrollt butterweich in alle Himmelsrichtungen, die verschiedenen Landschaften sind farbenfroh gezeichnet, und Sound-FX gibt's obendrein — sogar an eine speicherbare Highscoreliste und Festplatteninstallation wurde gedacht!

So, nun kommen wir aber endlich zur versprochenen Mario-Konvertierung. Gemeint ist allerdings nicht das bekannte „Super Mario Bros." von der NES-Konsole, sondern der Plattformklassiker **Donkey Kong**, wo der berühmte Italo-Japaner ja seinen allerersten Auftritt hatte. Der Arcade-Oldy von anno '81 wurde hier originalgetreu umgesetzt und kann neben den ursprünglichen vier Bildern noch mit einer Bonusstage aufwarten. Der Weg dorthin (bzw. zur vom Riesenaffen entführten Freundin) ist allerdings hart: Mario wird von Flammen verfolgt und von rollenden Fässern bedroht, außerdem wollen ihn Laufbänder ständig in die falsche Richtung befördern. Okay, die Grafik mag heutzutage antiquiert wirken, und die Soundeffekte machen keinem PC-Piepser Konkurrenz, aber die Spielbarkeit stimmt nach wie vor. Vom historischen Wert der Veranstaltung ganz zu schweigen…

Die ganz guten Nachrichten kommen ganz zum Schluß: Erstens laufen alle vorgestellten Spiele auch auf dem neuen A600, und zweitens könnt Ihr die Soft zum konkurrenzlos günstigen Preis von nur 1,80 DM pro Disk beziehen, dazu kommt dann bloß noch eine Portopauschale von 5 Märkern. Na, wo gibt's denn sowas? Ganz einfach bei

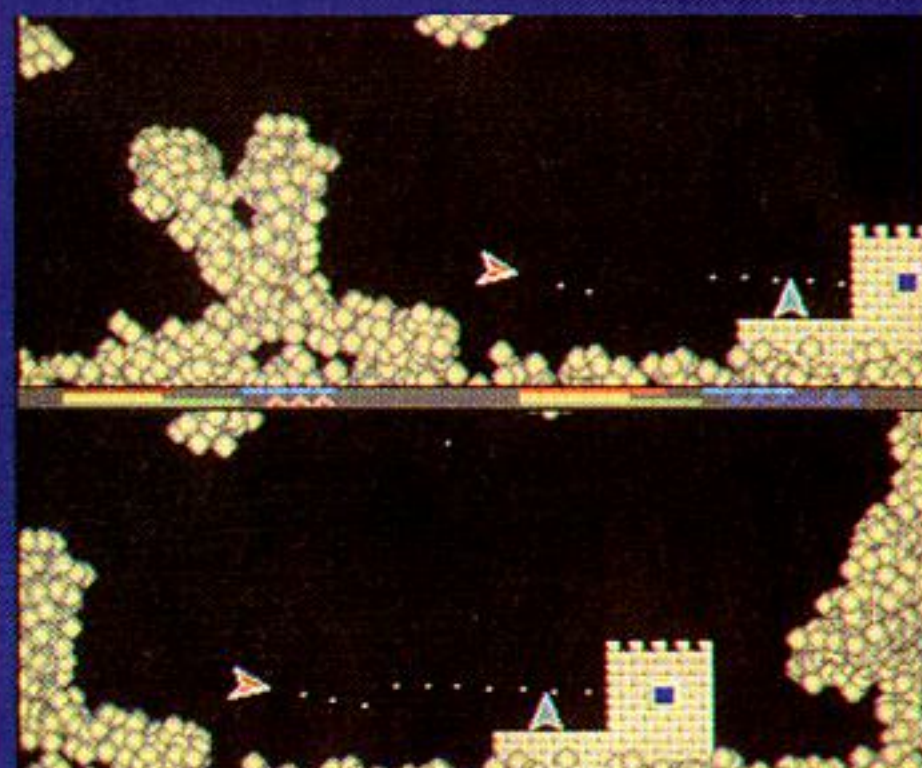
Hans-Werner Schmitt

Peterstr. 2

6501 Uelversheim

Tel.: 06249/2423

Bezahlen müßt Ihr übrigens erst nach Erhalt der Rechnung, der Versand erfolgt per Postpaket. Alsdann, bis zum nächsten Mal! (rl)

Microbes — Tod den Viren!

Mit dem Turbo Raketti durch finstere Höhlengänge…

Ein Muß für Nostalgiker: Donkey Kong

Ganz schön schräg…

Vorsicht Glatteis
KIRO'S QUEST

Die Schweizer Spielmacher von Linel sind auf dem strategischen Geschicklichkeits-Sektor bisher kaum in Erscheinung getreten — trotzdem ist ihnen auf Anhieb eine recht vertrackte Arcade-Knobelei gelungen!

Vom Prinzip her erinnert Kiro's Quest ein wenig an die Klassiker „Spindizzy Worlds" und „Chip's Challenge"; von der Sache her geht es um die Befreiung von Kiro's Freunden, die ein böser Mann tiefgefroren und anschließend in den 50 Leveln des Spiels verteilt hat. Ja, und rein praktisch besteht die Hauptschwierigkeit für unseren Helden nun darin, sich überhaupt erstmal zu seinen unterkühlten Kumpels durchzukämpfen…

Er kann sich in den jeweils aus mehreren (einzeln umgeschalteten) Bildern bestehenden Abschnitten nämlich nicht nach Belieben bewegen, sondern wird von allerlei Objekten, verschlossenen Türen oder Löchern im Boden gebremst und von Richtungspfeilen umgelenkt. Zudem produzieren Monster-Generatoren fortwährend kleine Ungeheuer, bei deren Berührung ihm sofort eins seiner drei Bildschirmleben abgezogen wird. Andererseits sind die Biester auch wieder nützlich: Kiro braucht sie nur mit seinem Ball zu treffen, dann verwandeln sie sich in Eiswürfel, mit denen er die Löcher im Boden stopfen kann. Dabei ist aber Eile geboten, denn das Eis schmilzt bald dahin, und die Zeit ist begrenzt. Getroffene Monster hinterlassen auch mal Extras für mehr Punkte, Energie oder Leben, Level-Codes gibt's sogar umsonst.

Okay, das Iso-3D ist nicht weltbewegend, aber doch sehr übersichtlich, die Stick-Steuerung klappt problemlos, und die Soundbegleitung (Musik & FX) kann sich hören lassen. Aber vor allem ist das Gameplay von der Sorte, die einen nicht mehr so schnell losläßt! (rf)

KIRO'S QUEST
(ECOSOFT/LINEL)
ARCADE – TÜFTELEI

71% „COOL"

GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	72%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST.:LEVELC.
DEUTSCH	ANLEITUNG

DUNGEON BLASTER II
SCHORSCH'S REVENGE

11. Du marschierst ernst und würdevoll auf Schorsch zu und zeterst mit all Deiner Seriosität: „Hey Alter, das ist gar nicht cool, weißt Du! Schlage vor, Du gibst mir die Disk samt Gitti, dann vergessen wir die Sache und gehen ein Bier trinken, hä?" Brigitta schließt verzweifelt die Augen und murmelt „Gaga…", Schorsch reißt verblüfft die Augen auf und murmelt „Jokä?" Dann stürzt er sich auf Dich und brüllt: „Jokä maaiin!" Zum Glück stolpert er dabei über das Mädel, und so kannst Du Dich gerade noch in Sicherheit bringen. Schorsch greift sich die Braut und verschwindet brüllend im Park — etwa Richtung Westen. Weiter bei (14).

12. Du bist schon ein ziemlich zauderiger Abenteurer! Vermutlich solltest Du erst noch ein Jahr die Tüftler-Schulbank drücken. Also marsch zurück zu Michael, und sag ihm, er soll jemand anderen schicken…

13. Du hast die Hand schon auf der Klinke, als Du lautstarke Stimmen hörst: Max streitet mal wieder mit sich selbst. Wenn Du Oskar bist, weiter mit (8), ansonsten gehst Du höflich zu (35) zurück.

14. Na schön, weg isser! Du suchst ein wenig herum und entdeckst neben Brigittas zweitem Turnschuh eine Diskette im Gras. Hat der Schlitzer etwa „Indy Light" liegengelassen? Mit fiebernden Fingern wirfst Du das Teil in die Gameboyfloppy und… nö, das ist ein Brief von Fr. Labiner, heimlich auf ihrem Handtaschen-Schlepptop getippt: „Hallo Oskar-Moni-Richy-Reinhard-Joker, bitte rettet mich — dann gibt's auch mal einen Cappuccino!" Tja, denn mal ab zur (26)!

15. Ja, es wäre eine Lust, hier einzukaufen. Bengelmanns Waffenshop, der Pengi-Markt für Schießeisen aller Art oder nicht zuletzt die Abenteurer-Bank mit ihren gefürchteten Zinshämmern und Kredit-Keulen. Doch alle haben sie jetzt zu, nirgendwo ist ein Schorschentöter zu erwerben. Halt mal, dort im Norden — brennt da etwa ein Licht? Nord (56) oder Süd (5)?

16. Es ist zwar wirklich düster, aber im Schein einer Straßenfunzel kannst Du doch erkennen, daß im Rinnstein etwas auf dem Boden liegt. Du hebst es auf und hast einen Turnschuh in der Hand. Tja, wenn man eine mittellose Verlegersgattin sucht, dürfte das eine eindeutige Spur sein! Weiter bei (38) West oder (31) Ost.

17. Willst Du wirklich durch diese Tür? Dahinter sitzt doch nur Tricky Werner, der Michael beim Bescheißen der Steuer hilft — laß die Jungs lieber in Frieden und konzentriere Dich auf Deine Quest! Zurück zu (35).

18. Alter Naschkater, Du! Na ja, das Kraut tut jedenfalls seine Wirkung, und durch den Lärm Deines Choppers hörst Du ganz schwach ein telepathisches „Huaaa! Liräää!", das eindeutig aus dem Park kommt. Weiter bei (6).

19. Er war einsam, aber schneller! Das Schlitzmesser von Schorsch sorgt für einen ebenso abrupten wie vorzeitigen Stop Deiner grundsätzlichen Lebensfunktionen. Wir könnten Dir Grämlichs Trauerservice empfehlen: zuverlässig, dezent und mitfühlend…

20. Du stehst auf der nächtlichen Straße vor dem Verlagsgebäude. Wat nu? Osten (31) oder Westen (47)?

21. In Anbetracht der vertrackten Situation kehrst Du um und holst doch noch Deine Ente, indem Du sie huckepack nimmst. Du knallst sie Schorsch vor die Füße, wirfst kurzfristig den Motor an (was wegen der kaputten Kühlung ein haarsträubendes Geheule und Gehuste zur Folge hat), betätigst den Rauchschwaden-Generator und bedrohst unseren Unhold mit der hochgefährlichen Revolverschaltung. Der ahnt irgendwie, daß es nun kritisch wird, greift sich das Mädel und verschwindet blitzschnell in Richtung Westen. Weiter bei (14).

22. Vorsichtig schleichst Du den Weg entlang und erreichst das Colgate-Building (wo — natürlich — auch die Büros der Paua Plä beheimatet sind). Alles scheint ruhig, nichts zu sehen. Plötzlich entdeckst Du doch etwas: Im Hof der Company ist offenbar eine Palette umgekippt, und eine der Haftcreme-Spraydosen wurde unter dem Tor hindurch auf den Gehweg geschleudert. Du nimmst das Teil und rufst der zahnlosen Konkurrenz zähnefletschend „Ihr kriegt Indy nicht!" über den Zaun. Zurück nach Norden bis zur Nr. (15).

Hochkonjunktur für Vektor-Raser: Erst in der letzten Ausgabe schrammte der Psygnosis-Feuerstuhl „Red Zone" knapp am Hit vorbei — und Thalions Motorrad-spektakel ist glatt noch ein Eck rasanter unterwegs…

DER SIEGER KRIEGT ALLES?

NO SECOND PRIZE

Daß die Jungs aus Gütersloh ein Händchen für schnelle 3D-Grafik haben, konnte man bereits an ihrem furiosen Ballerspektakel „Trex Warrior" erkennen — aber hier werden Geschwindigkeiten erreicht, die selbst einem hochgezüchteten 486er-PC zur Ehre gereichen würden! Doch selbst der flotteste Biker muß sich zunächst Zeit für die Auswahlscreens nehmen: Hier entscheidet man sich zwischen manuellem und automatischem Getriebe und darf sich eines von sechs Piloten-Portraits aussuchen. In der Praxis kommt das einer Wahl des Motorrads gleich, denn die Typen unterscheiden sich durch technische Qualitäten wie Kurvenhandling, Beschleunigung oder Endgeschwindigkeit.

Zudem können noch allerlei Statistik-Tabellen, Rundenrekorde und Strecken-Infos abgerufen werden, ehe man entweder ein paar Trainingsrunden zieht oder gleich in den Positionskampf einsteigt. Insgesamt 20 Strecken gilt es zu absolvieren, von Hockenheim über Brands Hatch bis hin zu Imola ist alles vertreten, was Rang und Namen hat. Das Fahrerfeld umfaßt dabei stets dieselben fünf Computergegner, allesamt wahre Cracks. Sicher, auf den ersten Pisten sind die Kontrahenten mit etwas Übung noch relativ einfach zu bezwingen, aber wenn später Ölpfützen und Felsen den Asphalt verunzieren, wird's echt hart! Für Abwechslung im Renngeschehen sorgen Straßensenken und 90°-Kurven, auf Boxenstops und Detailschmankerl wie Rückspiegel oder Zuschauer auf den Tribünen muß man jedoch verzichten.

Das fällt umso leichter, als sich No Second Prize einfach fantastisch spielt: Die Maussteuerung (deren Sensitivität einstellbar ist) hat man fast augenblicklich im Griff, bald können Kurven elegant geschnitten und Gegner gekonnt von der Bahn gerempelt werden. Allerdings führen zu exzessive Kollisionen zum Totalausfall der Maschine und damit zum Verlust des Rennens. Tröstlich immerhin, daß eine Rekorder-Funktion stets die letzten Momente des Geschehens aufzeichnet, so daß man seine Fahrfehler jederzeit nachprüfen kann — wahlweise aus der Fahrerperspektive oder von einem Begleithubschrauber aus. Eine prima Gelegenheit, die pfeilschnelle Grafik gefahrlos zu bewundern, denn hier wird das Tempo nicht bloß am Tacho angezeigt, hier huscht die 3D-Landschaft wirklich mit einem Affenzahn vorbei! Das Erstaunliche dabei ist, daß es an grafischem Beiwerk wie Häusern, Bäumen oder Bergen im Hintergrund trotzdem nicht mangelt…

Während der Fahrt müssen sich die Ohren zwar mit dem Gedröhn der Motoren begnügen, ansonsten werden sie jedoch mit feiner Musik verwöhnt. Hätte Thalion noch Boxenstops, unterschiedliche Witterungsbedingungen und einen Zwei-Spieler-Modus untergebracht, hätten wir No Second Prize die Hit-Trophäe gewiß nicht verwehren können — so reicht's halt „nur" zu einem astreinen Rennspiel! (rl)

NO SECOND PRIZE (THALION)	
VEKTOR-RACING	
81% „RASANT!"	
GRAFIK	76%
ANIMATION	88%
MUSIK	72%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	82%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 85,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	TABELLE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Originelle Spielideen sind rar geworden, vor allem die Plattform-Landschaften werden fast nur noch von bewaffneten Helden in Sprungstiefeln heimgesucht. Immerhin, bei System 3 hat man sich jetzt etwas Neues einfallen lassen!

Damit ist allerdings keinesfalls die einschläfernde Vorgeschichte gemeint: Der böse Zauberer Dazzledaze hat alle Bewohner von Putty Moon entführt, nur einer konnte entwischen — Putty, ein springlebendiger Kaugummi! Um die Kidnappingopfer wieder ranzuschaffen, muß der ungewöhnliche Held all seine „dehnbaren" Fähigkeiten aufbieten und 18 feindverseuchte-Level nach Hilfsrobotern abgrasen.

Als Kautschuk zur (Plattform-) Welt zu kommen, hat unbestreitbare Vorzüge; Putty kann laufen, springen, sich unglaublich weit ausdehnen oder ganz flach auf den Boden quetschen. Nur in den seltensten Fällen empfiehlt es sich, einfach drauflos-zuhüpfen; vielmehr will jede Aktion im voraus geplant sein, schon weil den einzelnen Gegnern nur auf höchst unterschiedliche Art und Weise beizukommen ist: Mal hüpft man ihnen auf den Schädel, dann werden sie zur Seite geboxt, im Notfall bläst sich der digitale Barbapapa auf das Vierfache seiner ursprünglichen Körpergröße auf — zerplatzt er dann mit lautem Knall, fegt es sämtliche Bösewichte vom Screen! Als besonders nützlich erweist sich auch die Gabe, die Gegnerschaft „einzuschleimen", denn so kann man entweder einen Teil der bisher verlorenen Lebensenergie zurückgewinnen oder sogar für begrenzte Zeit Gestalt und Fähigkeiten des Feindes übernehmen.

Es steht also eine hübsche Bandbreite verschiedenster Verteidigungstechniken zur

Verfügung, genau wie es Widersacher in den verschiedensten Variationen gibt: Gefährliche Pilze hüpfen wild über den Screen, Raupen drohen mit funkelnden Blitzen, Spielzeugsoldaten marschieren

durch die Gegend, fast jeder Level hält neue Überraschungen und Gefahren bereit. Zum Glück enden nicht alle Feindberührungen gleich tödlich, Putty verfügt über drei Leben und ein paar Continues, wodurch auch weniger geübte Zocker ihre Freude an dem Gummimännchen haben werden — zumal hier an Gags, Extras und Bonuskammern nun wirklich kein Mangel herrscht.

Auch die Grafik wurde nicht vernachlässigt, sämtliche Landschaften kommen bunt, abwechslungsreich und durchgestylt daher, und die witzige Animation der Sprites hat sich glatt den goldenen Kaugummi am Zahnseideband verdient. Alleine das sagenhafte Augenrollen mancher Gegner ist schon zum Kringeln, aber wie sich der Titelheld über den Screen „quetscht", wie er sein halbes Augenpaar hinter sich herzieht oder manchmal gelangweilt dreinguckt, das ist einfach genial! Zu bemängeln wäre vielleicht das nicht ganz ruckfreie Scrolling, die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung und die Tatsache, daß man sich während des Spiels mit Soundeffekten begnügen muß. Dem Spaß an der Freud tut das jedoch kaum einen Abbruch, mit Putty haben die Jungs von System 3 gezeigt, daß sie mehr auf der Pfanne haben als nur langweilige Neuauflagen von „Last Ninja". (rl)

PUTTY
(SYSTEM 3)

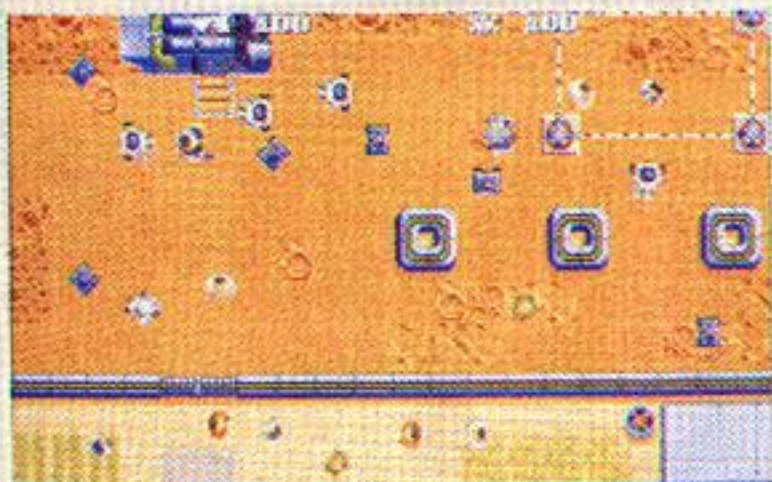
PLATTFORM-INNOVATION

81% „POWER-GUMMI"

GRAFIK	79%
ANIMATION	86%
MUSIK	69%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	84%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 90,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

DAS COMPUTERSPIEL-MAGAZIN AUF VIDEO
GAMES GUIDE
NEU auf VIDEO
AUSGABE 1
GAMES GUIDE
Ausgabe 1
NEU!
DAS COMPUTERSPIEL-MAGAZIN AUF VIDEO
In dieser Ausgabe:
• Haufenweise Spieletests
• News aus London von der European Computer Trade Show
• und ein Wettbewerb
Im Test:
Lotus III
History Line
Preview: Fun Soft
Brandheiße News, Facts, Infos, Trends und Specials rund um's Thema Computer- und Videospiele
Dynamic Media PRODUCTION
C. Borgmeier
Die allerneuesten Games in Bild und Ton!
Auf einem 45 Minuten-Video!
Brandaktuell!
Für alle Spielefans mit Amiga Atari ST oder IBM PC!
Die revolutionäre Neuheit der Computerspiel-Medien!
Wer Games Guide nicht kennt, hat die Welt verpennt!
Einzelpreis: 29,95
Versandkosten: 3,– DM
bei Vorkasse mit Verrechnungsscheck.
8,– DM bei Nachnahme.
Abopreis: 155,70 DM
für 6 Ausgaben
Jetzt bestellen!
für nur 29.95
Schriftlich:
Dynamic Media
Lange Str. 112
2870 Delmenhorst
Telefonisch:
04221/167 16 (Dynamic Media)
oder
04221/6 44 83 (Megasoft)
Fax: 04221/177 89 (Dynamic Media)
Abo-Kunden werden automatisch Mitglied im Games Guide Club und können auf Wunsch günstig Spiele bestellen, die neuesten Infos bei der Hotline erfragen und vieles mehr.

REBELLION

Rebellion gegen Digitalschrott...

Mit diesem Actionspiel feiert das neue Budget-Label Fun Factory seine Amiga-Premiere. Wir würden ja gerne gratulieren und alles Gute für die Zukunft wünschen, aber angesichts der Qualität des Einstands dürfte das wohl sinnlos sein...

Gesucht werden ein bis zwei Helden, die Mars-Kolonisten aus der Gewalt amoklaufender Roboter erretten, doch werden sich wohl kaum soviele finden. Es ist nämlich völlig egal, ob man hier alleine oder im Team antritt, trotz Zeitlimit spielt sich die Geiselbefreiung etwa so erfrischend wie eine Klinikpackung Schlaftabletten: Winzige Robbies tuckern wirr über den Screen, während der Spieler im Schneckentempo hinterherkriecht, um ein paar Laser-Treffer anzubringen — wow!

Die Steuerung steht dem Gameplay in punkto Trägheit nicht nach, was es stellenweise ganz schön schwierig macht, die Blechkameraden zu exekutieren, ohne die braven Kolonisten mitabzuschlachten, aber wer zuviele Geiseln killt, bekommt die Höchststrafe und muß die ganze öde Mission wiederholen. Sind schließlich alle Blechlinge beseitigt, braucht man die Siedler bloß noch zum Raumschiff zu geleiten und darf sich im nächsten Level weiterlangweilen. Okay, es tauchen ab und zu neue Gegner auf, manche davon hinterlassen nach Abschuß sogar Extrawaffen, aber am Minimal-Spielablauf ändert das wenig.

Passenderweise wird das Geschehen in blasser Grafik präsentiert, Draufsicht-Backgrounds und Sprites verbreiten Tristesse, und das Scrolling glänzt durch Abwesenheit. Zwar war auf der Disk noch Platz für ein paar Zwischenbildchen, für Musik oder vernünftige FX hat's jedoch nicht gereicht, was uns schon zum Fazit bringt: 28 Märker sind für diese Spar-Rebellion etwa 26 zuviel — der Rest ist Materialwert. (rl)

REBELLION
(FUN FACTORY)
BILLIG – BALLEREI

22% „SCHNARCH..."

GRAFIK	34%
ANIMATION	29%
MUSIK	-
SOUND-FX	24%
HANDHABUNG	36%
DAUERSPASS	19%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 28,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

SLACKSKIN & FLINT

Wahrscheinlich sind die Saurier vor Langeweile ausgestorben...

Kurz danach ist auch zu spät: Ein paar Tage nach ihrem Budget-Rebellen ließen die Jungs der Fun Factory noch diese Dino-Hüpferei auf unsere Redaktions-Monitore los — Jump & Run aus der Steinzeit sozusagen.

Steinzeit jedenfalls, soweit es das altbackene Gameplay betrifft; die beiden Hauptdarsteller sind zwar Saurier, aber eigentlich von einem anderen Stern. Ein magischer Wirbelwind hat Slackskin und Flint unglücklicherweise (für sie und den Spieler) in eine fremde Dimension befördert, weshalb nun der Rückweg durch fünf Welten à zehn Level ansteht. Nicht zu vergessen, daß sich das Tor zur nächsten Stufe erst öffnet, wenn zuvor zehn Eier aufgesammelt wurden — warum, wissen die Götter.

Sie müßte man wohl auch fragen, warum sich eigentlich bis zu zwei Spieler für diesen Eiertanz interessieren sollten. Schließlich dient alles Plattform-Gehüpfe hier nur als Vorwand, um die reichlich vorhandenen Gegner zu plätten: Auf Knopfdruck zerbröselt man feindliche Kakadus, Enten oder Pinguine zu Obst und Backzeug, das durch einen beherzten Sprung in allerlei nützen und unnützen Krimskrams wie Extra-Leben, Steuerungsumkehr, Feuerbällen und besagte Eier umgewandelt werden kann. Obwohl der Stick dabei prima gehorcht, gehören Ausweichmanöver hier in die Kategorie Glücksspiel — die Hauptdarsteller sind einfach zu sperrig geraten. Schade, denn jede Feindberührung und jeder Absturz kosten unweigerlich ein Echsen-Leben.

Überhaupt schade, daß der Spielwitz so sträflich vernachlässigt wurde, denn Grafik und Sound wären ja ganz okay, genau wie die Möglichkeit, im Optionsmenü die Anzahl der Leben einzustellen. So aber kann eigentlich nur der Preis so richtig überzeugen. (rf)

SLACKSKIN & FLINT
(FUN FACTORY)
SPAR – SPRINGER

39% „TRAURIGER SAURIER"

GRAFIK	62%
ANIMATION	50%
MUSIK	52%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	30%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 28,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Diamantenfieber & Bombenwahn

Fast zwei Jahre ist es nun schon wieder her, daß sich die Jungs von Kaiko mit der Steinchen-Tüftelei „GEM'X" die ersten Hit-Sporen verdienten. Zeit genug, um einen Nachfolger zu programmieren, der's krachen läßt!

Wer seine Steinchen liebt, der schiebt...

...aber wer zu spät kommt, wird zerbombt!

War beim Vorgänger noch Grübeln pur angesagt, so wurden diesmal zwei völlig verschiedene Genres miteinander verquirlt: Während einerseits frei nach dem „Puzznic"-Prinzip Steinchen durch die Gegend geschoben werden, sollen sich die Spieler andererseits à la „Dynablaster" mit Bomben bekriegen. Eine interessante Mischung, die durch einen famosen Mehr-Spieler-Modus noch interessanter wird — sofern nämlich ein geeigneter Joystick-Adapter vorhanden ist, dürfen bis zu vier Sprengmeister gleichzeitig an der Geschichte teilnehmen. Moment mal, an welcher Geschichte eigentlich?

Nun, ein berüchtigter Meisterdieb hat die Kronjuwelen ihrer Majestät geklaut, was ein Helden-Quartett mit den schönen Namen Lady'Z, Hom, Zilla und Kiki (ja, das ist dieses reizende Japan-Pin Up aus „GEM'X") auf den Plan ruft. In der spielerischen Praxis gilt es dann, 104 Screens lang mindestens drei identische Diamanten auf einen Haufen zu schieben, so daß sie sich in Wohlgefallen auflösen. Damit's schön knifflig wird, wechseln manche Steine beim Berühren bestimmter Felder ihr Aussehen, es gibt Farbfilter, Teleporter und andere Gemeinheiten.

Für erfahrene Grübler sind das freilich alte Hüte, aber jetzt kommt ja erst der Clou: Mit den begrenzt vorhandenen Sprengsätzen darf man nicht nur auf seine gleichzeitig agierenden Kontrahenten losgehen, sondern auch Diamanten vernichten — und daß die Bömbchen nach dem Auslegen eine Weile über das Spielfeld gekickt werden können, gibt zusätzliche Stratego-Würze!

Nicht zuletzt dank der vielen Extras (z.B. hinterläßt jede aufgelöste Steinchenreihe Jokerdiamanten, Bomben oder Schutzschilde) kann man das Game also ganz nach Lust und Laune eher taktisch oder eben actionlastig angehen. Die problemlose Steuerung dürfte dabei jedem Gusto gerecht werden, und Level-Paßcodes sind heutzutage ja schon fast selbstverständlich. Wenngleich die ersten paar Stages Knobel-Profis noch klar unterfordern und grundsätzlich kaum Spielelemente auftauchen, die man noch nie gesehen hätte, macht GEM'Z doch tierisch Laune — dafür sorgt neben der gänzlich neuen Zusammenstellung von Altbekanntem auch die feine Präsentation: Nach dem rasanten Intro erwarten den Spieler vielerlei unterschiedliche Grafiksets und heiße Soundtracks von Altmeister Chris Hülsbeck. Am besten hat uns jedoch die tolle Sprite-Animation gefallen; wie Kiki hüftschwingend über den Screen wackelt oder Zilla sich nach einem Gegnerkontakt auf dem Boden wälzt, das ist schon mehr als nur einen Hingucker wert.

Daher ergeht hiermit folgendes Fazit: Einsame Individual-Zocker werden GEM'Z ganz spaßig finden, gesellige Gambler sollten sich für Kaikos innovative Action-Tüftelei aber unbedingt einen Vier-Spieler-Adapter besorgen — und werden begeistert sein! (rl)

GEM'Z
(KAIKO/SOFTWARE 2000)
ACTION – TÜFTELEI

78% „BOMBIG!"

GRAFIK	66%
ANIMATION	79%
MUSIK	82%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	76%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 70,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSC./LEVEL-CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Es lebe das Chaos!

Global Chaos

Die Werbung ist wahr: „Willkommen zu Global Chaos CDTV, einem verblüffenden Unterhaltungsprodukt der Zukunft". Dieser Schund ist wahrlich verblüffend und gehört überall hin, bloß nicht in die Gegenwart…

Die kruse Mischung aus seltsamer Musik, merkwürdigen Grafiken und dem Flop-Game „Top Banana" stellte uns vor arge Probleme. Denn eigentlich gehört die Scheibe ja in unsere Rubrik für CDTV-Konvertierungen, schließlich gibt es die Bananen-Hüpferei bereits auf Disk. Andererseits sind die nun enthaltenen Beigaben *derart* verblüffend, daß sie auch einen eigenen Test rechtfertigen:

Da wären zunächst mal vier „Hardcore-Techno-Musikstücke mit sich nie wiederholender Rave-Grafik". Wiederholen tut sich dabei wirklich nix, bloß langweilen tut man sich recht schnell, und den Sound dürften auch nur ganz harte Techno-Fans gut finden. Hinter dem Menüpunkt „Digital Love" verbergen sich vier sanfte Schnulzen, die von noch viel sanfteren Grafiken untermalt werden — Leute mit Schlafstörungen werden begeistert sein! Richtig stressig wird's dagegen bei den „kyberdelischen" Dauer-Animationen von „Eternal Rave", die angeblich besonders für Parties, Nachtclubs etc. geeignet sind. Stimmt auch, vor allem wegen des Begleitsounds läßt sich dieser Programm-Teil hervorragend als Rausschmeißer benutzen — wenn die Gäste freiwillig gar nicht gehen wollen…

Bliebe noch das „phänomenal originelle, höchst fesselnde, psychedelische Videospiel" Top Banana. Im April kassierte die eklige Plattform-Arie satte 16 Prozent; diese eh schon schmeichelhafte Bewertung läßt sich hier leider nicht mehr halten, weil die Steuerung mit dem Joypad endgültig zum Fiasko gerät. Noch Fragen? (ms)

Der ganz normale Wahnsinn…

GLOBAL CHAOS
(HEX)

CHAOS – MIX

15% „CHAOTISCH"

GRAFIK	18%
ANIMATION	31%
MUSIK	24%
SOUND-FX	15%
HANDHABUNG	18%
DAUERSPASS	12%
FÜR HARTGESOTTENE	
PREIS	DM 89,-

DUNGEON BLASTER II
SCHORSCH'S REVENGE

23. Da steht ja unversehrt Dein treues Radl. Du schwingst Dich in den Sattel und schaltest sofort in den höchsten Gang — hättest Du nicht machen sollen, denn als plötzlich eine Querstraße Deinen Weg kreuzt, bleibt der Drahtesel am Bordstein hängen. Du probst den Handstand über'm Lenker und büßt bei der unsanften Landung 5 Lebenspunkte ein. Westlich liegt ein Park, aus dem unheilverkündend ein wohlbekanntes „Huaaa!" schallt (6), nördlich (25) und südlich (33) führt die Querstraße weiter.

24. Deine merkwürdige Aktion hat Schorschi aufmerksam gemacht. Er entdeckt Dich, schnappt sich Brigitta und sucht brüllend in Richtung Westen das Weite. Lies Nummer (14).

25. Ach, Du fällst auch auf jedes Ablenkungsmanöver rein! Ab zur Nummer (6).

26. Deprimiert trottest Du zurück zum Hauptweg und schlägst von dort aus die westliche Richtung ein. Alles ist totenstill (55).

27. Du öffnest die Tür, und schon purzeln Dir allerlei Redakteure entgegen. Tja, Hundehütten-Syndrom! Joe kommt direkt vor Deinen Füßen zu liegen und beginnt sofort, falsch und laut zu singen. Verzweifelt stopfst du das Menschenmaterial wieder zurück in die Kiste, knallst die Tür zu und verkrümelst Dich nach (35). Es sei denn, Du wärst Moni, dann geht's bei (42) weiter.

28. Du suchst nach Ausgängen, kannst aber keine entdecken, also konzentrierst Du Dich und lauschst. Ein leises „Gääld-uääh!" scheint von unten zu kommen. Du examinierst den Boden, und tatsächlich ist in einer staubigen Ecke eine Falltür ins Parkett eingelassen. Alles weitere läuft wie bei jedem Rollenspiel: Du kannst die Wackel-Diele anheben und den darunterliegenden Knopf betätigen, worauf die Tür lautlos aufschwingt. Weiter bei (37).

29. Schon nach wenigen Metern flackert ein Lagerfeuer durch das Unterholz, und Du hörst das wohlbekannte „Huaa! Gäld-äääh!" des Schlitzers, gemischt mit einem durchdringenden Quietschen — offenbar Gitti. Ha, ein Szenario wie in jedem schlechten Horrorfilm! Was willst Du nun tun, hm? Machen wir es davon abhängig, wer Du bist: Moni schleicht nach (58), Richy nimmt die (2), Joker kaspert zur (11) zurück, Reinhard liest bei (21) weiter, und Oskar schleppt sich zur (36).

30. Todesmutig vertraust Du auf Deine tödliche Ikebana-Kunst sowie auf Deinen Pyjama (falls Du einen anhast) und schleichst Dich in den angrenzenden Raum (52).

31. Hm. Der Weg wird immer schmaler, die Lichter spärlicher. Schließlich endet ein kaum erkennbarer Pfad blind vor der Bahnstrecke Haar — Tiefenbach. Du erkennst Hunde-Lady Daisy, die gerade wieder versucht, den 21.15 zu reißen, und wunderst Dich, daß die Bundesbahn den Köter noch nicht angezeigt hat. Egal, hier geht's nicht weiter, zurück zu (20).

32. Voll ruhiger Zuversicht startest Du Deine 1400er Suzi, und schon spürst Du endlich wieder diesen befreienden Fahrtwind! Nach einer Weile merkst Du, daß weniger der Fahrtwind als vielmehr die dunkle und stürmische Nacht um Deine aufgebockte Maschine wuselt. Aber das kann ein erprobtes Multi-Genie nicht erschüttern, und so teleportierst Du Dich einfach ein Stück weiter bis zur nächsten Querstraße. Nun kannst Du nach Norden (25) oder Süden (33) weiterfahren. Außerdem führt ein Sandweg nach Westen in den Park (6). Wenn Du im Besitz einer Topfpflanze bist, darfst Du sie aufnaschen (18).

33. Du fällst auch *wirklich* auf jedes Ablenkungsmanöver rein! Ab zur Nummer (6)!

34. Pöh, nur eine leere Abstellkammer! Staub kitzelt Dir in der Nase, und Du befürchtest einen Heuschnupfen. Deine Gesundheit willst Du weder für Indy noch für Brigitta riskieren, also zurück zu (7).

SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich !
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.
Und dann neu und originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.

2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen

auf 2,5MB	**DM 222,--**
auf 2,5MB m.Uhr	**DM 248,--**
auf 1MB	**DM 59,--**
auf 1MB m.Uhr	**DM 69,--**
3,5" Laufwerk	**DM 139,--**

Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020 Turbokarte	nur 399,--
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m.1MB	499,--/*29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit Ram mit 4MB	699,--/*31,-- mtl.
Co-Prozessor 68882 (20 MHz) z. Aufrüsten	nur 179,--

Festplattenfestival für Amiga 500

105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/*33,-- mtl.

***Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen: Wir bieten Spiele zwischen

DM 4,90 und DM 49,90

und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das tägliche neue Angebot !

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rohdenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage

W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Hornstr. 11
Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084

W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 02131/759786

W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wede 30
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.: 02371/224338
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332
W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771
W-6630 Saalouis
Saarbrücker Str. 22
Tel.: auf Anfrage

W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neukirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112

W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Tel.: 03722/3655

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 02 11/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

Wenn auch Sie einen SOFT & SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

Hey Oskar, laß' doch mal'n Sekt rüberwachsen! Nein Peter, wir trinken nicht aus Uschis Schuh, igitt. Joker, jetzt laß doch Monika wenigstens zum Anstoßen kurz von Deiner Folterbank und… Vorsicht! Brork bläst die Kerzen samt der Sahne vom Kuchen! Oh, schon auf Sendung?

Äh, hmhm — tut uns furchtbar sorry! Ihr versteht schon, kleine Feier und so. Man wird schließlich nicht alle Tage drei Jahre alt. Wir haben auch garantiert keine Steuergelder verschwendet, sondern alles selbst bezahlt: Brigitta den Schampus, Joe den Kaviar, Richy die gesottenen Otternasen und Michael das Leitungswasser! Tja, nach derlei uferlosen Orgien fällt die Rückkehr ins abgezählte Up & Down-Leben halt nicht ganz einfach, besonders, wenn sich interessante Neuigkeiten so rar machen wie diesen Monat…

Erwähnenswert sind eigentlich nur die beiden jungfräulichen Historienhändler an der Spitze der Media Charts, die erstaunliche Tatsache, daß „Monkey Island II" in den Top Twenty seinen Ahnherrn immer noch nicht überholt hat, sowie die recht ordentlich durcheinandergewirbelte Leaser-Liste — aber sonst? Na schön, erwähnenswert sind natürlich auch die beiden Porträts unserer Herausgeberfamilie, neben denen sie uns ihre Software-Alpträume mitteilt. Welches „Spiel" spielt Big Mike keinesfalls? Welches Game bereitet Brigitta schon bei bloßer Erwähnung graue Fingernägel? Geheimnisse, die endlich gelüftet werden: nächsten Monat lüften Oskar und Max. Wer auf die Simulanten von Microprose steht, sollte aber heute schon einen Blick auf die Special Charts werfen, dort sind nämlich alle noch erhältlichen Kracher der US-Company aufgelistet. Und Sierra-Fans dürfen schonmal die sieben Abenteuersachen zusammensuchen, denn im Dezember wird dann ihre Lieblingsfirma durchleuchtet…

So, und damit auch ein paar von Euch was zu feiern haben, gibt's wieder was Feierliches zu gewinnen: Unter sämtlichen Einsendern, die uns auf einem hübschen Kärtchen (ein häßlicher Brief tut's auch) ihre aktuellen Lieblingsgames mitteilen, werden neben drei unwiderstehlichen Sammelordnern folgende Luxusartikel des täglichen Bedarfs verlost

1 x CIVILIZATION
1 x AQUAVENTURA
1 x GUY SPY

Aber keine Feier ohne Geier! Will sagen, Ihr werdet nicht umhinkommen, noch erstens eine Briefmarke, zweitens einen Vermerk, welches der Programme Ihr gerne hättet und drittens Eure Adresse zu investieren. Wie sollen wir denn sonst wissen, wohin welche Köstlichkeiten zu entschwinden haben, hä? Na also, und weil wir ansonsten ebenfalls keine Ahnung hätten, wohin Ihr Euren Schrieb schicken müßt, drucken wir gleich noch unsere Anschrift unter diese Zeilen. Jetzt sage einer, wir wären nicht genial! Okay Ossi, jetzt aber her mit dem feuchten Stoff…

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DIE TOLLSTEN GAMES VON MICROPROSE

1. RAILROAD TYCOON 90%
2. F-19 STEALTH FIGHTER 90%
3. F-15 STRIKE EAGLE II 89%
4. PIRATES! 88%
5. SILENT SERVICE II 88%
6. RED STORM RISING 88%
7. M1 TANK PLATOON 87%
8. CIVILIZATION 85%
9. FORMULA 1 GRAND PRIX 85%
10. SPECIAL FORCES 76%

DIE GROSSEN 10

1. (1) MONKEY ISLAND 44
2. (2) LEMMINGS 36
3. (3) POPULOUS II 14
4. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF. 11
5. (4) PIRATES! 10
6. (8) MONKEY ISLAND II 8
7. (6) LOTUS TURBO II 7
8. (7) KICK OFF II 5
9. (9) TURRICAN 2 3
10. (10) RAILROAD TYCOON 3

TOP LEASER

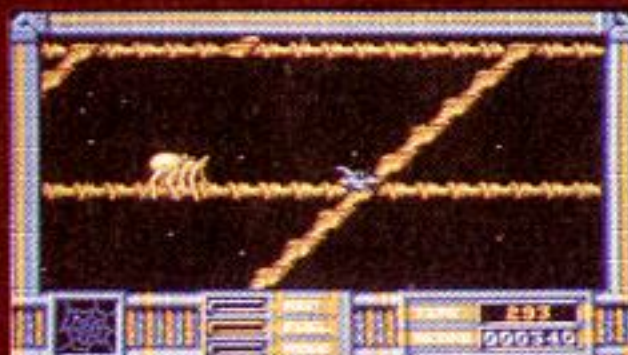
1. (3) 1869
2. (-) CIVILIZATION
3. (1) DER PATRIZIER
4. (-) THE PERFECT GENERAL
5. (-) PUSH-OVER
6. (-) LORD OF THE RINGS
7. (-) STRIKER
8. (5) MONKEY ISLAND II
9. (-) PREMIERE
10. (6) SENSIBLE SOCCER

PERSONAL HIT SHIT

Brigitta

1. BURGER MAN
2. AIR WARRIOR
3. 4 GET IT
4. BRAVO ROMEO DELTA
5. TOP BANANA

Michael

1. WEB OF TERROR
2. ASTATE
3. JUNGLE BOY
4. POKER STAR
5. TOP BANANA

TOP TWENTY

1.	(1)	MONKEY ISLAND
2.	(2)	MONKEY ISLAND II
3.	(5)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4.	(3)	LEMMINGS
5.	(8)	LOTUS TURBO II
6.	(10)	PINBALL DREAMS
7.	(4)	POPULOUS II
8.	(9)	RAILROAD TYCOON
9.	(14)	PIRATES!
10.	(7)	FORMULA 1 GRAND PRIX
11.	(11)	SIM CITY
12.	(12)	MAD TV
13.	(-)	CIVILIZATION
14.	(15)	BATTLE ISLE
15.	(6)	TURRICAN 2
16.	(16)	SPEEDBALL II
17.	(-)	SENSIBLE SOCCER
18.	(20)	GREAT COURTS II
19.	(13)	KICK OFF II
20.	(18)	APIDYA

TOP MEDIA CONTROL

1.	(-)	DER PATRIZIER
2.	(2)	CIVILIZATION
3.	(1)	MONKEY ISLAND II
4.	(-)	1869
5.	(6)	PINBALL DREAMS
6.	(4)	AIRBUS A320
7.	(10)	EPIC
8.	(3)	SENSIBLE SOCCER
9.	(5)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
10.	(20)	ESPANA '92
11.	(8)	FORMULA 1 GRAND PRIX
12.	(7)	LEMMINGS
13.	(16)	SPECIAL FORCES
14.	(15)	SIM ANT
15.	(13)	MAD TV
16.	(14)	MIGHT & MAGIC III
17.	(19)	DYNABLASTER
18.	(11)	AMBERSTAR
19.	(12)	BATTLE ISLE
20.	(17)	BLACK CRYPT

genau wissen wollen!

Spezialist für Computer-Entertainment

Schlappe 17 Monate sind seit unserem ersten Laserdisc-Special ins Land gezogen — also hochalpine Seilbahn, um mal nachzusehen, was sich in den letzten 68 Wochen bildplattentechnisch so getan hat!

Die Spielhalle für zuhause?

Der Luxus-Laser

Die Idee ist ebenso simpel wie bestechend: So manches grafisch aufwendige Coin Op-Game wie etwa „Space Ace" oder „Mad Dog McCree" ist auf einer Bildplatte gespeichert, die ein im Automatengehäuse verborgener Laserdisc-Player abspult. Als Steuereinheit dient dabei oftmals ein ganz normaler Computer, im Falle des verrückten Hundes McCree ist es sogar ein Amiga. Im Prinzip braucht man daher eigentlich nur ein schlichtes Verbindungskabel plus spezielle (Steuerungs-) Software, und schon wären die Arcade-Hits plötzlich wohnzimmertauglich!

1991 setzte ein findiger Tüftler diesen Gedanken dann in die Realität um und schuf das „Laserdisc-Game-System" (LDG). Das Spiele-Angebot bestand zunächst aus den Originalversionen von „Dragon's Lair", „Space Ace" und — dabei blieb es leider auch. Wegen nicht enden wollender Lieferschwierigkeiten schien die ganze vielversprechende Geschichte letztlich doch im Sande zu verlaufen. Doch nun ist, wohl nicht nur zu unserer Überraschung, tatsächlich wieder ein Silberstreifen am Horizont zu erkennen: Mit Hilfe der italienischen Firma Newel will die LDG-Company jetzt eisern jeden Monat ein neues Spiel auf den Markt werfen, wobei es sich teils um Eigenentwicklungen, teils um bekannte Spielhallen-Klassiker handelt. Konkret angekündigt sind bisher die Hubschrauber-Ballerei „Cobra Command", der Strip-Poker „Casino Royal" sowie die Action-Adventures „Don Quixotte", „Time Warp" („Dragon's Lair II") und „Thayer's Quest".

Der letztgenannte Titel genießt dabei den Vorteil, daß er nicht bloß angekündigt, sondern auch wirklich schon auf unserem Redaktions-Bildplattler gelaufen ist. Daher können wir Euch stolz vermelden, daß man es hier wieder mit einem abenteuerlichen Zeichentrickfilm in der Tradition von „Space Ace" und „Dragon's Lair" zu tun hat. Immerhin, die Adventure-Elemente sind nun etwas stärker ausgeprägt, da man etliche Gegenstände finden und später an der richtigen Stelle verwenden muß. Grafik und Sound sind von gewohnt bombastischer Güte und natürlich in Hülle und Fülle vorhanden — bei einem (maximalen) Speicherplatz von 400 Gigabyte pro Bildplatte ja auch kein großes Problem, oder?

Wie's aussieht, könnte aus der Spielhalle im Wohnzimmerformat also doch noch was werden. Auf alle Fälle geben wir Euch mal die Bezugsadresse und die Preise für die benötigte Hard & Soft an, immerhin steht Weihnachten vor der Tür... (rf/od)

Thayer's Quest

Space Ace

Dragon's Lair

Thayer's Quest

Thayer's Quest

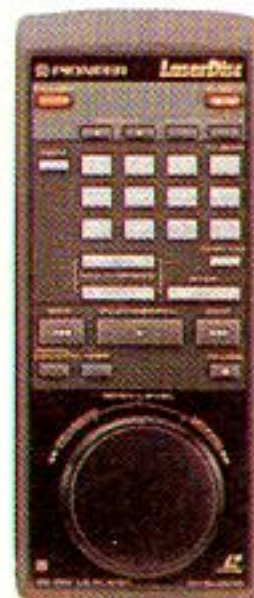
Bezug:

LDG/Software Corner
Sophienstr. 13
6800 Mannheim 1
Tel. & Fax: 0621/42 60 20

Preise:

Basis-Set für Amiga ohne Laserdisc-Player: **199,- DM**
(Interface, Steuersoftware, „Dragon's Lair")

Basis-Set für Amiga mit Pioneer CLD 1600-Player: **1297,- DM**

Spiele: **ca. 179,- bis 189,- DM**

WORLD OF
MIT

AMIGA
92
COMMODORE
FRANKFURT 26.-29.11.'92

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Peter Braun (pb)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Uschi Freckmann

Layout
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Peter Braun

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Ogan Kandemiroglu
Celal Kandemiroglu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/16716
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A — 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/92)
Druck: 137 150
Verbreitung: 106 828

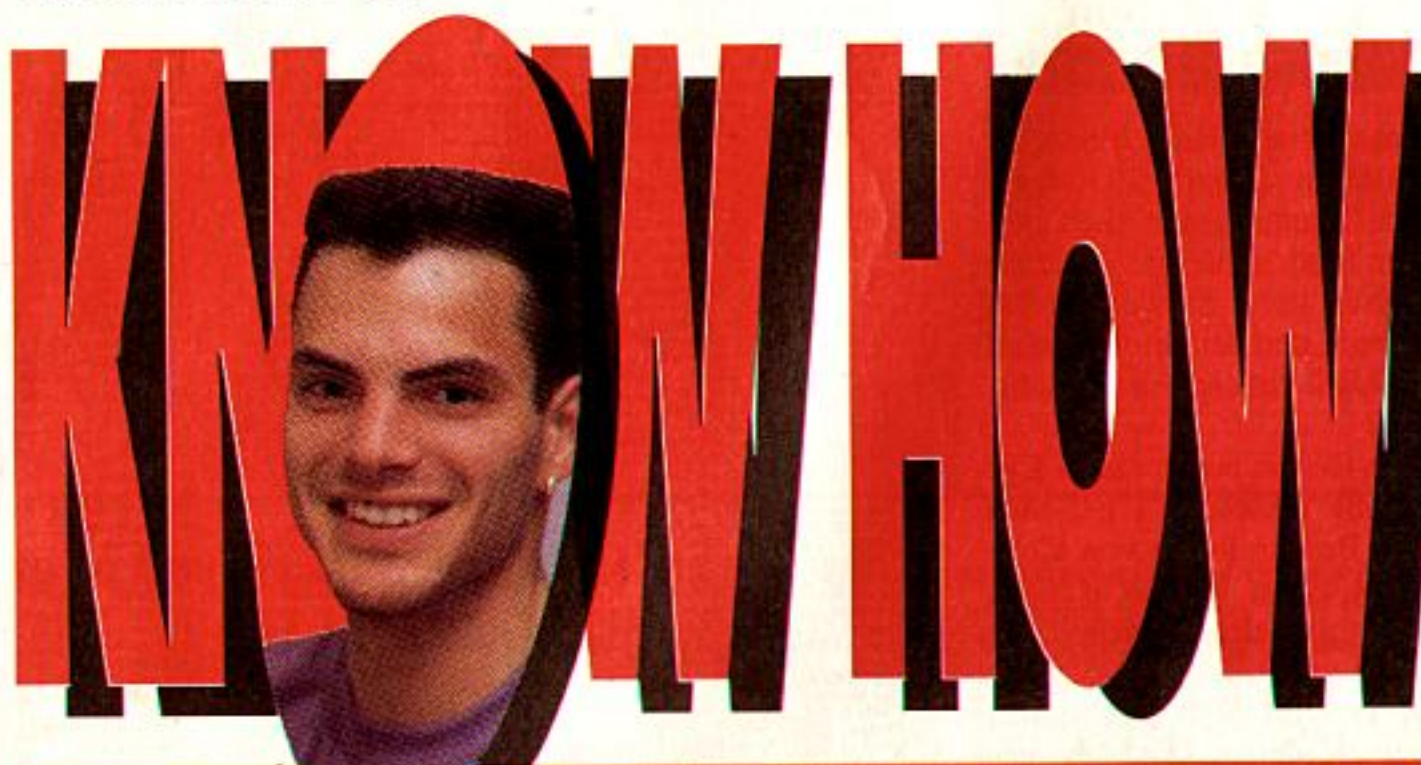
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-/Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67
D — 8013 Haar
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16 — 19 Uhr
Telefax: (089) 4604977

Krieger

Ist es wirklich schon so lange her? Haben wir wirklich schon drei Jahre Joker hinter uns? Da könnte man ja glatt ein bißchen sentimental werden... Aber nix da — hier wird gecheatet und gelöst, hier ist kein Platz für solche Firlefanzen! Gehen wir's deshalb gleich an, auf daß Euch unsere heutigen Tips und Tricks zu einem guten Start ins neue Joker-Jahr verhelfen!

HILFE!! FRAGEN?!

Die geheime Höhle der Sternenbundkämpfer in **Battletech** entpuppte sich für Dirk als Sackgasse. Einsam und verlassen steht er in einem Raum mit vielen Planeten auf dem Boden und zweifelt an seinem IQ: Das herumstehende Computerterminal gibt keinen Pieps von sich, und auch die Sternenkarte, in deren Besitz er laut Spielverlauf bereits sein sollte, glänzt durch Abwesenheit. Welcher kampferfahrene Battletech-er versorgt Dirk mit einem kleinen Tip?

Peter ist anscheinend recht gut zu Fuß, zumindest soweit es **Cybercon III** betrifft. Sämtliche Räume des Superdupercomputers hat er nämlich bereits durchwandert, aber trotzdem mag sich einfach kein Spielende abzeichnen. Unzählige Versuche, nützlicher Hinweise habhaft zu werden, scheiterten bislang kläglich. Allem Anschein nach fehlt ihm nur noch der richtige „Kick", um das Game zu lösen...

Sein eigenes düsteres Grab hat sich **Black Crypt**-Fan Ingo aus Wuppertal geschaufelt — und zwar im Level 14: Im Süden der schwärzesten aller Krypten flackert ein Teleporter unverdrossen vor sich hin. Eigentlich nichts dagegen einzuwenden, nur versperrt dieses dumme Ding hier den Weg und muß somit irgendwie deaktiviert werden. Aber wie? Die Clue-Book-Section aus dem Handbuch hüllt sich zu diesem Thema in Schweigen. Seine dereinst so kühnen Abenteurer fangen nun schon bald an zu verschimmeln — und das wollt Ihr doch nicht, oder (denkt nur mal an den üblen Gestank, den die Burschen dann verbreiten werden!)?

In den „Steps" der **Abandoned Places** forscht Frank nun schon seit 99 Jahren (eben nicht mehr gerade der jüngste, unser Frank) nach einer wichtigen Schriftrolle. Ein weiser alter Opi in der „Souls Abbey" versicherte ihm glaubwürdig, daß dieses Schriftstück dort zu holen sei. Ist nun der alte Gevatter total verblödet, oder Frank einfach noch nicht alt genug, um das gesuchte Stück zu entdecken? Wer weiß, wer weiß, vielleicht fehlt ihm ja auch nur ein kleiner Hinweis von Euch...

Unglaublich — kaum hat das Orakel von **Fate — Gates of Dawn** (dank Eurer Tips) seine große Weisheit verkündet, rrrumms — stehen tausende Winwoods vor dem nächsten Problem: Das Brünnlein leiert nämlich folgenden Spruch herunter: „Suche die südlichste Ecke des MOONLAKE, gehe 24 Schritte nach Osten und 11 Schritte nach Süden. Grabe an besagter Stelle, und Du wirst finden, was Du suchst". Wohl orakelt, lieber Brunnen, aber an besagter Stelle ist absolut nix zu finden; behauptet zumindest Jens. Und das, obwohl er schon zu jeder Tages- und Nachtzeit an allen südlichen Ecken und Nichtecken des Moonlakes Schaufelbagger gespielt hat! Was ihm wirklich helfen würde, wäre eine genaue Positionsangabe des Crin Crosses.

Muß das wirklich sein?? Müssen all diese hilflosen und bedauernswerten Kreaturen weiterhin auf der Streckbank ihres Unvermögens Höllenqualen erleiden? Gibt es niemanden, der sein Wissen an diese armen Kerle weitergeben möchte? Doch? Ja, warum habt Ihr dann nicht schon längst Schreibzeug und Papier zur Hand genommen und die erlösende Antwort an unsere Adresse geschickt? Aber vergeßt in der Eile nicht, das Kennwort **Fragen** mit auf den Umschlag zu schreiben — sonst kommt die Rettung vielleicht zu spät! Selbstverfreilich haben wir umgekehrt auch für alle Fragen einen offenen Briefkasten und, falls Ihr eine schriftliche Antwort nicht erwarten könnt, ein offenes Ohr in unserer

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON
16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

Gelöst:

- Beast III
- Ishar — Legend of the Fortress

Tips und Cheats zu:

- Abandoned Places
- Asterix — Operation Hinkelstein
- Eye of the Beholder 1
- Fate — Gates of Dawn
- Global Effect
- Lotus 3
- John Madden Football
- Nicky Boum
- Sturmtruppen
- UGH!

Freezer Adressen zu:

- Amberstar
- Beast III
- Borobodur
- Crazy Cars III
- Crazy Sue 2
- Eye of the Beholder 2
- John Madden Football
- Nicky Boum
- Projekt X
- Regent
- Sexy Droids
- Striker

Zur Feier unseres Jubiläums stopfen wir Euch die Moneten wieder kräftig in die Taschen. Voraussetzung ist allerdings, daß Ihr mit Euren Cheats, Tricks, Tips, Karten usw. rüberkommt und wir Euer Material veröffentlichen. Dann allerdings winken Euch bis zu 200 stramme Märker als Honorar (je nach Aktualität und Umfang). Also packt Euren Krempel in ein Briefkuvert oder in die Fax-Maschine und verfrachtet ihn an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München
Telefax: (089)4604977

Die Heißersehnten ANTWORTEN

Ob Magiersuche oder Errinstaff-Bergung — Roland Heddergott klärt alle Fragen, soweit es sich um **Fate — Gates of Dawn** handelt.

Spock, der mächtige Magier, treibt sich auf der Insel Carilon herum. Meistens ist er unterhalb der Baumgrenze ca. O: 315, N: 59 anzutreffen. Leider ist das Spitzohr total schusselig — irgendwo auf der Insel hat er eine Kiste verbuddelt, die einen Zettel enthält. An den genauen Ort kann er sich jedoch nicht mehr entsinnen (kleiner Tip: Versucht Euer Glück im Norden des Eilands). Der Wisch in der Truhe gibt übrigens genauen Aufschluß über die Position des Shadeshags.

Den Errinstaff zu ergattern, ist nicht ganz so einfach! Zunächst muß die Party geteilt werden: Mandrag bleibt bei der Gruppe, die sich auf dem Friedhof breit macht, der Rest der kühnen Abenteurer stürmt Mernoc. Da die Gegner in Mernoc alles andere als schwachbrüstige Feiglinge sind, nehmt auf diesen Trip Eure besten Leute mit. Falls Ihr scheitern solltet, versucht es mal bei Nacht — die Straßen sind dann wie leergefegt. Zwischen 0.00 und 1.00 Uhr hat in Mernoc das städtische Gildehaus geöffnet. Dort läßt sich prima Ausdauer bunkern. Ganz im Süden der Stadt befinden sich fünf Schalter. Der ERSTE gleich nach dem Eingang und der MITTLERE der drei Schalter im Westen müssen nach unten zeigen; die anderen drei Hebel nach oben. Bei korrekter Schalterstellung öffnet sich auf dem Friedhof die Platte, und der Errinstaff kann geborgen werden.

Ein letzter Tip betrifft die Geschichte mit der Dublone (AJ 9/92): Wer keine Hexe unter seinen Helden hat, der findet im Osten des Gebirges um Demon Tower einen kleinen Pfad, an dessen Ende ein Felsen steht. Studiert die Inschrift, und der Brunnen wird fröhlich vor sich hin orakeln.

Das Reisen per Portal in **Eye of the Beholder 1** ist, nach der Beschreibung von Christoph Ebner von Eschenbach die simpelste Sache der Welt.

Jedes Portal ist mit sieben verschiedenen Symbolen geschmückt — eines davon fehlt allerdings immer. Die in den Dungeons gefundenen „Stone"-Items (z.B. Stone-Dagger, Stone-Ring, etc.) fungieren als eine Art Zündschlüssel: Wird der jeweils fehlende Gegenstand auf die freie Stelle des Portals gedrückt, ist das Portal aktiviert, und einem Sprung in die unteren Stockwerke der Waterdeep-Dungeons steht nichts mehr im Wege.

Auch Normans Fragen zu **Asterix — Operation Hinkelstein** (AJ 5/92) konnten mit vereinten Kräften geklärt werden.

Mittels Fisch und Wein können wir uns die Lese- und Würfeldienste des Sehers Lügefix im Wald zunutze machen. Nachdem man die Waldbeeren abgeerntet hat, empfiehlt sich ein weiterer Besuch beim Seher, um etwas mit ihm herumzuwürfeln. Anschließend eine kleine Wildschweinjagd, und Lügefix ist verschwunden. Dafür kann jetzt endlich von links auf das Faß gesprungen werden und das Öl für Miraculix besorgt werden. Im Römerlager sollte man erst vorbeischauen, wenn man dem gefangengenommenen Römer den gar köstlich mundenden Trank des Druiden eingeflößt hat.

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Air 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battalion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers 1	L	P	A
Centurion	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of The Long Bow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights Of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Drachen Von Laas	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension Die	(L	P)	-
ECO Quest	L	P	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye Of The Beholder 1	L	P	A
Eye Of The Beholder 2	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	-	A
Gateway To The Savage Frontier	L	P	-
Gods	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart Of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Hook	(L	P)	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	-
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Kingdoms Of England	-	-	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
[illegible]	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Legend Of Kyrandia	(L	P)	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley - Lost in L.A.	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords Of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Lure Of The Temptress	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation [illegible]	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	-	A
Pools Of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince Of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Rolox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 [illegible]	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	-	-	-
Shogun	L	P	-
[illegible] (SEGA Megadrive)	-	-	A
[illegible]	-	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit Of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 25th Anniversary	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of [illegible]	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Ultima Underworld	L	P	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander incl. Secret Mission	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A
Zack Mc Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
IBM-PC dV 89,95
IBM-PC dA 79,95

2 Monkey Island 2
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC dA 104,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	—	—	—	94.95
5.	Civilization dV	84.95	—	—	99.95
6.	Ultima 7 dV	—	—	—	104.95
7.	Patrizier Der dV	79.95	—	—	89.95
8.	Schwarze Auge Das dV	—	—	—	89.95
9.	Buck Rogers 2 dV	89.95	—	—	89.95
10.	Eye Of The Beholder 2 dV	84.95	—	—	84.95

CPS Frank Heidak

ES IST DA! das deutsche SUPER NINTENDO PAL VERSION

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

SIERRA MEGAPACKS

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89.95	94.95
Codename: Ice Man dA	54.95	—
Colonel's Bequest The dA	54.95	—
Conquests Of The Longbow dV	—	94.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Eco Quest dV	—	94.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
King's Quest 4 dA	54.95	104.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 - 3 dA	149.95	149.95
Leisure Suit Larry 1 dA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 dA	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Quest For Glory 2 dA	—	99.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Space Quest 1 SCI dA	89.95	94.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95

Lern- und Anwendersoftware

PC Aquarium	PC 149.95
PC Auto	PC 149.95
PC Cosmos	PC 149.95
PC Globe	PC 139.95
PC Mensch	PC 149.95
Deluxe Paint 4	AM 299.95
X-Copy Toolkit incl. Hardware	AM 89.95

IBM-PC Soundkarten IBM-PC

Roland Soundkarte LAPC 1	PC 799.95
Roland Soundkarte SCC 1	PC 799.95
Sound Blaster V 2.0	PC 199.95
Sound Blaster PRO incl. MIDI Kit und Windows 3.1	PC 379.95
Sound Blaster CM/S-Chipset für V 2.0	PC 49.95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 799.95
Aktiv-Boxen - Betrieb mit Netzteil oder Batterien möglich	Paar 59.95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 799.95

Zubehör allgemein

4 Mignon-Akkus mit Universal-Ladegerät	34.95
Mignon-Akkus Mignon	pro Stück 4.95
Mausmatte	9.95
Speichererweiterung für A 500 mit Uhr	59.95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick - 2 m	9.95

Disketten
high density: 3,5 " 209,95 je 100 Stück; 5,25 " 119,95 je 100 Stück
double density: 3,5 " 99,95; 5,25 " 59,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89.95	—	89.95	99.95
1869 dV	79.95	—	—	89.95
Abandoned Places dA	79.95	—	—	—
Aces Of The Pacific dA	—	—	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	—	69.95	84.95
Air Bucks dA	—	—	—	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	—	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	—	—	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	—	99.95	99.95
Ambermoon dA	84.95	—	84.95	—
Ashes Of Empire dA	89.95	—	—	—
B 17 Flying Fortress dA	—	—	—	99.95
Bard's Tale Construct. Kit	—	—	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	—	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	—	—	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	—	—	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	—	—	94.95
Black Crypt dA	69.95	—	—	—
Black Gold dV	74.95	44.95	74.95	79.95
Broker King dV	—	—	—	79.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	—	—	79.95
Cadaver dV	74.95	—	74.95	89.95
Cadaver Levels dA	44.95	—	44.95	—
Castles dV	69.95	—	—	84.95
Champions Of Krynn dA	74.95	74.95	—	74.95
Chess Master 3000 dA	—	—	—	84.95
Conquestador dV	79.95	59.95	—	79.95
Conquestador Scenario Disk	44.95	29.95	—	44.95
Cruise For A Corpse dV	69.95	—	—	79.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	—	—	89.95
Darklands dV	—	—	—	119.95
Darkseed dA	—	—	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	74.95	—	84.95
Deutsches Afrika Korps dV	—	69.95	—	—
Double Double Bill dA	84.95	—	—	—
Dune dV	79.95	—	—	89.95
Dungeon Master dA	—	—	—	84.95
Elite dA	69.95	—	—	69.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Elite Plus dA	—	—	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	59.95	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	—	—	84.95
Epic dA	79.95	—	—	84.95
Epyx Sporting Gold dA	69.95	—	—	—
Eternam dV	—	—	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	—	—	79.95
F 117 A Nighthawk dA	—	—	—	99.95
F 15 Strike Eagle 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
F 19 Stealth Fighter dA	84.95	—	84.95	89.95
F 19 vs. M 29 Compilation dA	89.95	—	—	94.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Ishar dA	79.95	—	—	79.95
John Madden Football dA	69.95	—	—	—
Kaiser dV	99.95	—	99.95	99.95
Kathedrale Die dV	89.95	—	—	89.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	—	74.95	74.95
Links Golf dA	84.95	—	—	94.95
Loom dV	79.95	—	79.95	79.95
Lord Of The Rings 2 dA	—	—	—	84.95
Lure Of The Temptress dV	79.95	—	—	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	—	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	—	—	29.95

ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung · dV = deutsch auch auf dem Bildschirm

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.01) dA	—	—	—	99.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	—	—	149.95
Gateway To Savage Frontier	79.95	69.95	—	89.95
Global Conquest dA	—	—	—	99.95
Global Effect dA	84.95	—	—	89.95
Gobliins dV	69.95	—	69.95	69.95
Grandmaster Chess dA	—	—	—	84.95
Great Courts 2 dA	74.95	—	74.95	79.90
Gunship 2000 dA	—	—	—	99.95
Gunship dA	69.95	59.95	—	89.95
Hard Nova dA	69.95	—	69.95	79.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 Battleset 4 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	—	—	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	—	—	49.95
Heroes Of The 357th dA	—	—	—	84.95
Hook dA	69.95	—	69.95	89.95
Humans dA	79.95	—	—	—
Indiana Jones 3 Adventure dV	67.95	—	67.95	67.95
Indiana Jones 3 Adventure VGA dV	—	—	—	89.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Mad TV dV	79.95	—	—	89.95
Manchester United Europa dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	44.95	69.95	69.95
Microprose Golf dA	84.95	—	84.95	—
Microprose Grand Prix F. 1	84.95	—	84.95	—
Midwinter 2 dV	84.95	—	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	—	—	89.95
Monkey Island 1 dV	79.95	—	79.95	89.95
Perfect General The dA	84.95	—	—	89.95
PGA Courses dA	44.95	—	—	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	—	—	84.95
Pirates 1 dA	69.95	54.95	—	69.95
Plan 9 From Outer Space dV	84.95	—	—	104.95
Planet's Edge dV	—	—	—	89.95
Pool Of Radiance dA	39.95	69.95	—	69.95
Pools Of Darkness dV	89.95	—	—	89.95
Populous 2 dA	79.95	—	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—	—	—
Ports Of Call dV	69.95	—	—	84.95
Prophecy Of The Shadow dA	—	—	—	89.95
Quest & Glory dA	79.95	—	79.95	89.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Railroad Tycoon dV	84.95	—	84.95	94.95
Rampart dA	—	—	—	79.95
Red Baron dV	84.95	—	—	89.95
Return Of Medusa dV	69.95	—	—	79.95
Scenario Theatre Of War dV	—	44.95	69.95	79.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	—	—	79.95
Sensible Soccer dA	69.95	—	69.95	—
Shadowlands dA	79.95	—	79.95	79.95
Shuttle dV	—	—	—	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	—	—	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	—	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	—	—	84.95
Soul Crystal dV	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Max dA	74.95	—	—	—
Special Forces dA	84.95	—	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	44.95	—	79.95
Star Trek 25th Anniversary	—	—	—	84.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	49.95	—	79.95
Starbyte Super Soccer dA	69.95	49.95	—	79.95
Starflight 2 dA	69.95	—	—	79.95
Steigenberger Hotelmanager	59.95	—	—	69.95
Their Finest Hour dA	79.95	—	79.95	79.95
Their Finest Hour Miss. 1 d	34.95	—	44.95	34.95
Treasures Of Sav. Frontier	—	—	—	89.95
Ultima 5 dA	79.95	49.95	—	—
Ultima Underworld dA	—	—	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	—	79.95	89.95
UMS 2 Planeteneditor dA	—	—	—	79.95
Wing Comm. 1 Sec. Miss. 1 oder 2	—	—	—	44.95
Wing Commander 1 dV	89.95	—	—	—
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	—	—	49.95
Winzer dV	69.95	49.95	—	79.95
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	—	—	79.95
World Wrestling Federation	69.95	44.95	—	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	49.95	69.95	69.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
bitte ankreuzen

Computertyp .... ▫ Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER

AJ 12/92

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

LÖSUNG

Beast 3

Nach Maletoths Tod steht mir der Sinn, d'rum metzle ich alle Monster hin… aber nicht nur greuliche Geschöpfe, sondern auch harte Rätsel pflastern unseren Weg zum Oberschlimmling Maletoth. Und gerade deswegen kommt uns der Lösungsweg von Tim Müßle wie gerufen.

Level 1: Lauft nach rechts bis zur Wand, springt auf die Plattform und betätigt den Hebel. Schnappt Euch weiter rechts das Gold und dreht mittels Rad die Plattform nach oben. Nehmt die Granate auf und erledigt mit gezielten Granaten-Würfen die vier Geschütze. Mit dem Schlüssel von der letzten Plattform öffnet man die Tür links unten und sackt die Goldbarren ein. Über die vier Plattformen nach rechts, das Treppchen hinuntergeklettert, klopfen wir den Braten vom Feuer. Nun wird das Fleisch vorsichtig unter die Stachelplatte geschoben, mit dem eingesammelten Schlüssel das Schoßhündchen aus seinem Käfig befreit und schleunigst eine Leiter erklommen — das wilde Untier ebnet uns so den Weg zum nächsten Goldschatz. Schwingen wir uns auf die Raketenplattform und erheben uns in die Lüfte. Das Düsengefährt muß ständig waagrecht gehalten und nach links gelenkt werden. Auf diese Weise kann der mitgenommene Stein links auf die Wippe geschoben werden, und der Sprung auf das sichere Festland ist zu schaffen. Ein paar Schritte weiter links wartet schon der erste Endgegner auf unseren heldenhaften Indy-Verschnitt.

Level 2: Den Schalter vor der Zugbrücke umlegen, die Brücke passieren und das Rad zum Rammbock rollen. Mit dem reparierten „Türöffner" atomisieren wir die Wand rechts, hasten weiter auf die Brücke, ducken uns und zerstören den Kugelumlenker. Nun wird Kammerjäger gespielt, bevor wir in die Fallgrube der Bienen springen können. In der Mulde schlagen wir den Keil zu Brei, treten auf die Falltür und rutschen abwärts. Angelt Euch hier den Tisch rechts und schiebt ihn in den Raum links. Ein Zug am Hebelchen links unten, und Wasser wird in Strömen fließen. Wartet, bis Euch die Flut nach oben getrieben hat, zieht den oberen Hebel, heimst das Gold ein und turnt die Leiter rauf. Den Tisch mit einem kleinen Schubs über die Kante befördern, den Fiesling auf der gegenüberliegenden Seite niedermähen und die Kiste ebenfalls in den Abgrund stoßen. Hinterherspringen, die obere Kiste zerdeppern und trockenen Fußes von Holzstückchen zu Holzstückchen bis ans sichere Ufer hüpfen! Den Kranführer erledigt man so: Nach rechts springen, dreimal schießen, nach links hüpfen, abermals drei Schüsse abgeben, wieder nach rechts springen usw., bis der Kerl Geschichte ist. Dann die Leiter hinaufgeklettert, links das Gold eingesteckt, rechts den Endgegner vertrimmt und das Artefakt aufgenommen. Weiter rechts wartet noch eine goldige Belohnung, die wir uns freilich nicht entgehen lassen. Anschließend geht's die Leiter ganz hinunter. Ballert auf die kleine Falltür links und achtet darauf, daß Ihr dabei nicht den niedergeknieten Typ verletzt, die linke Falltür muß jedoch geschlossen werden, die rechte dafür auf keinen Fall — Finger weg! Steigt die Leiter hinauf zu den Kontrollen des Krans. Hievt mit Hilfe des Krans das Faß auf die obere rechte Seite des Transportbandes, klettert hinein, betätigt den Schalter auf der rechten Seite, duckt Euch und wartet, bis Ihr wieder Land erreicht.

Level 3: Über die Äste des Baumes gelangen wir in das Nest des Adlers. Verwüstet es, stürzt Euch von der rechten Kante in die Tiefe und entfernt fein säuberlich die Beine der Bank (ohne sie dabei zu verschieben!). Schiebt das linke Ende unter den Steinkopf, schubst den Kopf auf die Wippe und plaziert die Wippe samt Steinschädel unter den Vogel im Käfig. Nun die Leiter rauf und auf die rechte Seite der Wippe gesprungen — der Vogel ist frei. Auf den Rücken des Federviehs gelangen wir, indem wir oben einen Knopf drücken. Fliegt nach rechts hinter den Ballschieber, hinab bis in die unterste Höhle und bearbeitet die beiden Kreaturen solange, bis einer von ihnen einen Hammer fallen läßt. Krallt Euch das Werkzeug und stellt die Weichen der Riesenkugelbahn so, daß drei Bälle auf die obere Ebene, der Rest auf die mittlere fallen. Schaut nun kurz rechts in die Höhle rein und verlaßt sie gleich wieder (dabei nicht stehenbleiben!). Der Marmorblock wird jetzt mit dem Hammer über die Kugeln hinweg auf die andere Seite gerollt, dabei befinden sich immer zwei Kugeln unter dem Block. Treibt den Block weiter bis zur Mauer, killt den Endgegner und schnappt Euch das Gefäß dahinter. Da Ihr mit den restlichen Bällen bereits die Spitzen blockiert habt, könnt Ihr gefahrlos das Blut in den Glaskolben füllen.

Level 4: Rechts die große Kugel mit zwei Shuriken-Würfen bearbeiten, die Treppe hinunter, über den Tisch und den Schrank steigen und den Hammer aufnehmen. Dem kleinen Tisch fetzen wir sodann das linke Bein weg und transportieren ihn ganz nach rechts. Somit ist eine kleine Rampe fertiggestellt! Macht Euch wieder auf zur großen Kugel, bringt sie mit dem Hammer ordentlich zum Schwingen und hüpft auf sie. Von dort aus weiter nach rechts oben gesprungen, warten wir, bis die Kugel nach rechts schwingt, lösen ihre Verankerung mit gezielten Wurfstern-Schüssen und widmen uns rechts dem Puzzle. Das fertiggestellte Puzzle verrät uns, wie wir die Fische mittels Kran umsetzen müssen, damit das Wasser gefahrlos durchwatet werden kann. Springt im Wasser nicht nach oben, denn sonst macht Ihr mit unliebsamen Stacheln Bekanntschaft. Auf der anderen Seite klettert Ihr die Leiter hinunter und laßt Euch in das Loch fallen. Hier wartet die Kugel auf uns. Mit einigen Hammerschlägen gelingt es uns, den Schmelzofen an die linke Kante zu befördern und die Kugel hineinzuwerfen. Den Stachel oben rechts zweimal mit Shurikens bewerfen und mit dem Hammer ins Pendeln bringen. Sobald er weit genug nach links schwingt, gibt man ihm mit den Wurfsternen den Rest — das Loch im Boden ist gefüllt. Ist der Schalter am Ofen betätigt, heißt es warten, bis das Eis auf Plattformhöhe abgeschmolzen ist. Dann über den Eisblock weiter nach rechts, den Türhebel ziehen und den heißen Eisenstrom abkühlen lassen. Anschließend den Kristall einsammeln, zum zweiten Eisblock laufen und genau an die Position stellen, an der ein weiterer Kristall im Eis eingeschlossen ist. Mit dem Hammer oder den Wurfsternen zersplittern wir den Block und heimsen den Kristall ein. Alle Zutaten für die einzige Waffe, die Maletoth verletzen kann, sind gefunden. Bleibt nur noch der große Endkampf gegen unseren Todfeind…

Sei gewarnt, oh schrecklicher Krogh, der du ganz Kendoria deinem Joch unterworfen hast! Jochen Mader hat einen Leitfaden für alle verlorengeglaubten Abenteurer geschrieben, um dich, oh teuflischer Unhold, aus deinem unheiligen Tempel zu vertreiben. Denk daran, jetzt jagen sie dich alle…

Vor uns erstreckt sich der Landstrich Fragonir. Ein paar Schritte von unserem Startpunkt entfernt treffen wir auf einen gesprächigen Abenteurer, der uns etwas von einer sehr bekannten Taverne in Angarahn erzählt. Nehmt den Burschen bloß nicht in Eure Party auf, denn er ist alles andere als ein treuer Weggefährte — bereits nach der ersten

Übernachtung in einer Taverne verschwindet der feige Knabe auf Nimmerwiedersehen. Stattdessen wenden wir uns nach Osten, wo wir nach kurzem Marsch eine Hecke Richtung Norden umgehen und anschließend im Süden in der Nähe eines Birkenwalds auf Kiriela, eine sprachbegabte Priesterin, stoßen. Sie wird uns noch bemerkenswerte Dienste erweisen und sollte deshalb unbedingt in die Party aufgenommen werden. Weiter geht's über den Teleporter in Fragonir (Karte 1) nach Angarahn (Karte 2). Hier betreten wir, nach einigen kleineren Rangeleien mit pöbelhaften Goblins, die Taverne im Osten und engagieren Kyrian, einen treuen Ranger. Zwei Schätze, die in der Wildnis von Angarahn versteckt sind (Karte 2), versorgen uns mit dem nötigen Kleingeld für unseren Großeinkauf beim Händler:

zweimal Brotzeit
fünf Lederrüstungen
zwei Lichthelme
ein Kurzschwert

Gut ausgerüstet besuchen wir Akeer, der uns von der neuen Gefahr durch Krogh berichtet und uns versichert, daß die alten Kameraden von Jarel zwar alt, aber immer noch hilfsbereit wären. Auch von Azalghorm, einem Geist, der in der Nähe von Lotharia lebt und immer nützliche Informationen bereithält, weiß der alte Mann zu erzählen.

Azalghorm:

Kehren wir also mit Hilfe des Teleporters zurück nach Fragonir und schauen uns ein wenig in der Uferstadt um. Auf dem Steg, der leider der einzige Zugang zum Dorf ist, spielt sich ein Barbar als Brückenwächter auf, der absolut unwillig ist, Neuankömmlinge passieren zu lassen. Wir postieren nun Aramir, mit zwei Schwertern bewaffnet, an die Spitze der Gruppe, die beiden anderen Partymitglieder geschützt hinter ihn, krempeln uns die Ärmel hoch und stürzen uns in den Fight: Aramir muß so schnell wie möglich schlagen, da der Barbar mit seinem gewaltigen Zweihänder zwar nur langsame, dafür jedoch äußerst durchschlagskräftige Hiebe ausführen kann. Ist dieses hünenhafte Hindernis endlich Geschichte, haben wir uns einen kleinen Abstecher in die erste Taverne am Platz mehr als verdient. Hier rekrutieren wir Targhan, einen kräftigen und zuverlässigen Krieger. In der zweiten Kneipe des Fischerdorfes erfahren wir von einem magischen Flakon, der im Wald von Rhudgast versteckt sein soll. Machen wir uns doch zunächst erst einmal auf die Suche nach Azalghorm. Hierzu reist die Abenteurergruppe auf die Insel Lotharia, in ein idyllisches Dörfchen mit netten Kampfhunden. Dort kaufen wir uns zwei Morgensterne und werben den okkulten Priester „Unknown" in der Dorfspelunke an. Anschließend gehen wir von der Markierung (siehe Karte 3) aus 27 Schritte nach Süden und begegnen so auch prompt dem Geist „Azalghorm". Dieser weissagt uns drei Wahrheiten: das magische Amulett, die müde Hexe oder kommt in den Besitz aller Runentafeln. Wir wandern also nach Osten und folgen der Küste nach Norden, bis wir eine Art Halterung finden, auf der bereits die erste Runentafel ruht.

Der magische Flakon:

Kehren wir also nach Lotharia zurück, überqueren die Brücke und eilen zu dem im Norden gelegenen Haus (Karte 3). Im Inneren der Hütte sieht sich die Crew einem Medium gegenüber (Achtung: NUR Kiriela kann es verstehen!), welches von einem Echsenmann berichtet, der im Wald von Finnuirh lebt, nur mit Hilfe des visionären Helms gesehen werden kann und fünf Drachenringe besitzt, die ihn resistent gegen Drachenfeuer machen. Da dieser Auftrag sehr gefährlich klingt, beschäftigen wir uns lieber

erst mit dem magischen Flakon, der in einem Dungeon in Rhudgast verborgen liegt. Ihn erreichen wir, indem wir dem Fluß, der Lotharia und Osghirod trennt, auf seiner Nordseite nach Osten folgen, bis wir urplötzlich in einem Wald stehen — sofort werden wir von einer Horde Räuber angegriffen, die es zu vertrimmen gilt. In Rhudgast entdecken wir eine Schneise, die sich entlang des Flusses im Wald erstreckt. Ihr folgen wir solange mit Blickrichtung Norden nach Osten, bis wir auf eine weitere Schneise, die jedoch nach Norden führt, treffen. Diese Schneise endet vor dem Dungeon Rhudgast. Im düsteren Untergrund (Karte 4) müssen wir

auf drei Dinge besonders achten:

1. Niemals Hebel 2 ziehen, da wir uns so sonst einschließen.

2. Immer nur einen Kämpfer an der Spitze der Truppe postieren und ihn während des Kampfes nur austauschen, wenn vorher auf das Inventory-Fenster umgeschaltet wurde. So verhindert man, daß die Angreifer eines der weiter hinten stehenden Partymitglieder verletzen.

3. Im Gang zum Aufbewahrungsort des Flakons befindet sich ein Riese. Um ihn zu bezwingen, müßt Ihr zwei Kämpfer an vorderster Front plazieren, damit nicht ein einziger Kämpfer alleine alle Schläge einstecken muß. Auch sollte Kiriela ihren Heilungsspruch lernen, um ihn im Kampf schnell einsetzen zu können.

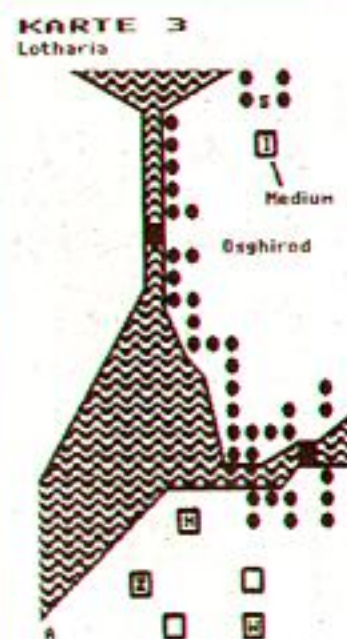
Nachdem wir uns auch die zweite Runentafel unter den Nagel gerissen haben, verlassen wir den Dungeon, ziehen wieder nach Lotharia, heilen alle Verletzten und hauen uns eine Stunde aufs Ohr.

Die Brücke:

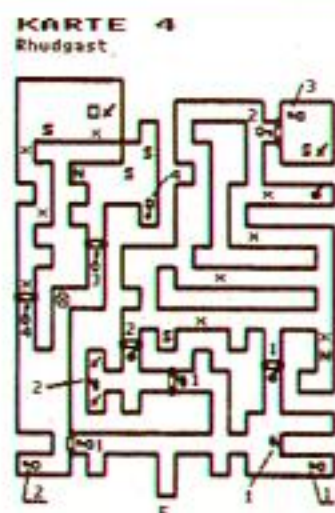
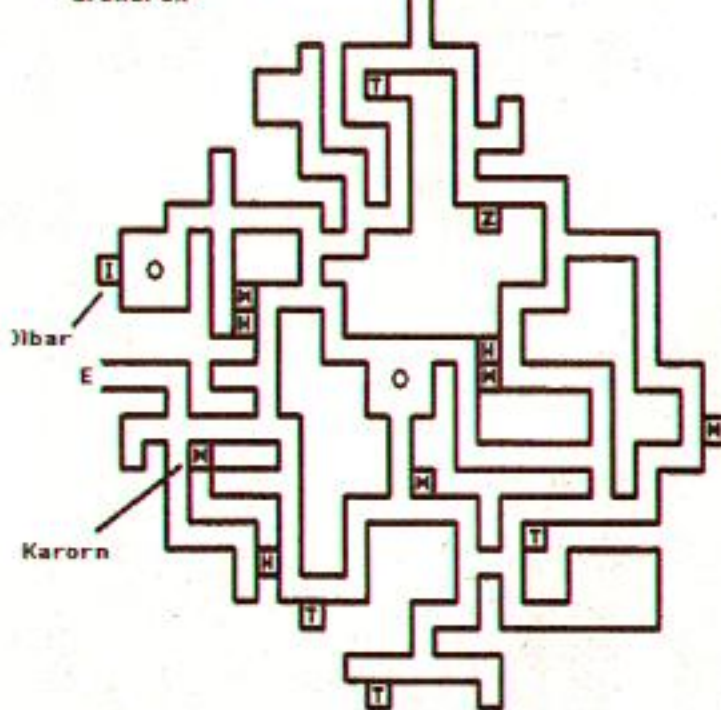
Wir durchqueren Rhudgast auf der Suche nach der einzigen Brücke, die auf den zweiten Teil der Insel führt. Dummerweise wird der Übergang von einem Minotaur bewacht, der zu allem Überdruß mit zwei Morgensternen bewaffnet ist, die er noch dazu beherrscht wie kaum ein

anderer. Kurzum, er ist 'ne ziemlich harte Nuß, die sich nur unter großen Opfern knacken läßt: Zuerst rüsten wir Targhan mit einem Morgenstern und einem Schwert aus. Nachdem wir ihn auch mit Lichthelm und Rüstung bestückt haben, beginnen Kiriela und Unknown, ihre gesamte Energie in Magic Missiles anzulegen, die sie auch gleich aus einem Schritt Entfernung dem Minotaur entgegenschleudern. Kann der zähe Bursche diesem geballten Angriff standhalten (was sehr wahrscheinlich ist), heißt es für Targhan kämpfen. Ist er vom übermächtigen Minotaur erschlagen worden, auf Inventory schalten, alle Waffen und die Rüstung an Kyrian geben und diesen dem Ungeheuer entgegenschicken (Achtung: Während des Kampfes darf keiner der beiden geheilt werden, da man die freigewordenen Plätze in der Truppe später noch dringend benötigt!). Hat der Minotaur dann endlich sein schäbiges Leben ausgehaucht, steht einem Besuch beim Händler nichts mehr im Wege. Hierzu gehen wir ein paar Schritte zurück und laufen 17 Schritte nach Norden, dann nach Osten. Dort steht eine einsame Krämerseele, die Falltürspinnengewebe verscheuert. Das Gewebe hat den stolzen Preis von 5000 Gs. Trotzdem müßt Ihr mindestens eine Flasche davon erwerben. Habt Ihr das Zeug, werdet Ihr mit Bedauern feststellen müssen, daß damit der Vorrat des Händlers auch schon erschöpft ist. Aber keine Panik, wer jetzt speichert und gleich danach den gerade gespeicherten Spielstand wieder lädt, kann sich eine weitere Flasche des kostbaren Spinnensekrets ergaunern. Auf der anderen Seite der Brücke liegt Elwingil, oder besser gesagt, der von Barbaren besetzte Teil des Eilands. Bevor wir uns dorthin wagen, sollten wir noch ein letztes Mal in Lotharia schlafen, essen und uns heilen.

Hinter der Brücke marschieren wir nach Norden, bis wir einem fetten Barbaren gegenüberstehen. Vorsichtig tasten wir uns an den üblen Gesellen heran, um nicht entdeckt zu werden, und

KARTE 4
Rhudgast

lassen aus sicherer Entfernung Magic Missiles auf ihn niederprasseln, bis er tot umfällt, oder unsere magische Energie erschöpft ist. Ist letzteres der Fall, werfen wir ihm einen unserer Krieger entgegen. Wenn zu diesem Zeitpunkt noch Targhan oder Kyrian am Leben sind, müssen wir sie jetzt oder in den nächsten Kämpfen „loswerden". Nach erfolgreich geschlagener Schlacht durchforsten wir die Landzunge, bis wir in der nordöstlichen Ecke eine Schildkröte finden, die wir eiligst einstecken. Im Süden erreichen wir nach einem etwas ausgedehnteren Spaziergang (ACHTUNG: Bei der Durchquerung Elwingils solltet Ihr auf Handgemenge mit den Barbaren verzichten, da sie momentan noch viel kräftiger sind als Ihr) die Stadt Urshurak (Karte 5), in der Olbar uns den Aufenthaltsort von Jarels Schwert nennt: Baldaron. In der Dorfkneipe erweitern wir unsere Gruppe um Karorn, den Paladin. Da es in der Stadt sonst nichts Bemerkenswertes gibt, verlassen wir sie durch das Nordtor und folgen dem Fluß im Osten Richtung Norden. Manathar wird hier zu einem weiteren Partymitglied, bevor wir den Priester Unknown an herumstreunende Kampfhunde verfüttern (sein Platz wird ebenfalls benötigt). Haltet Euch dabei östlich, um einem Feuerdämon zu entgehen, der Eure Helden mit Leichtigkeit in Gegrilltes verwandeln kann. Ganz Elwingil (Karte 6) ist in der Hand von Orks, und so ist es also auch nicht verwunderlich, daß wir gleich nach Betreten der Stadt von einem dieser Kerle attackiert werden. Schafft den lästigen Zwerg beiseite und sucht Thorm, einen weiteren Kampfgefährten Jarels, auf, der mehrere Mönchskutten für die tapferen Abenteurer bereithält. Widmen wir uns nun einigen wichtigen Einkäufen: Eine magische Rüstung, bestehend aus Helm und Panzer, erstehen wir in Elwingil, den dazu passenden Schild besorgen wir in Halindor (Karte 7).

Ewans Tochter:

Eben aus dem Shop in Halindor gekommen, besuchen wir Ewan, der uns sein Leid über die Entführung seiner Tochter klagt. Da unser Trupp ja nur aus ehrenwerten, absolut uneigennützigen Kämpfern für Gerechtigkeit besteht und uns die Schatztruhe von Ewan überhaupt nicht interessiert, werden wir später nach Elwingil marschieren und das Kind befreien. Zuvor führt uns unser Weg jedoch nach Baldaron (von Ewans Haus geradeaus nach Westen), wo wir in der nordwestlichsten Ecke das Schwert Jarels erspähen. Es läßt sich ziehen, sobald alle Partymitglieder Level 10 erreicht haben! Folgen wir nun der Küste vom Schwert aus nach Süden, wo wir nach einigen Kämpfen einen

Teleporter entdecken, der uns in die Nähe von Jon, dem Alchemisten, bringt, ein weiterer Gefährte Jarels, der uns eine Liste mit den von uns zu benutzenden Tränken aushändigt (ACHTUNG: Alle anderen Tränke enthalten Gift!):

Schloumz:
physische Regeneration
Ghoslam:
psychische Regeneration
Clopatos: Unverwundbarkeit
Drouli: Blindheit heilen
Worgaz: Atemstillstand
Zarklug:
Anziehungskraft unterbrechen
Arbool:
Schweinerückverwandlung
Krakos: Gehirnwäsche

Kehren wir durch das Tor zurück

nach Baldaron und halten nach dem Schildkrötensabberverkäufer Ausschau. Von der nördlichen Küste von Baldaron wandern wir bis zu einem Haus nach Osten, und 15 Schritte weiter südlich abermals drei Schritte nach Osten. Für unsere Schildkröte erhalten wir im Tausch eine Pulle Schildkrötensabber. Es ist nun an der Zeit, Deloria, die Tochter Ewans, zu befreien. Wir brechen also nach Elwingil auf, schlagen uns bis zu ihrem Gefängnis durch und bringen die Gute in die Arme ihres liebenden Vaters zurück. Vor Ewans Behausung weigert sich jedoch einer unserer Helden standhaft, seine „Beute" zurückzugeben, da er sich wohl mit der herben Schönheit bereits im Schlafgemach gesehen hat. Aber was ist Liebe schon gegen unsere Geldgier! Dem Heißsporn treiben wir die amourösen Flausen mittels eines „Anziehungskraft unterbrechen"-Tranks, den wir schnell zusammenbrauen, aus. Mit stolzgeschwellter Brust und offenen Geldbeuteln betreten wir also Ewans Heim — doch unglaublich (aber wahr): außer einem zaghaften „Danke" und einem rostigen Schlüssel bekommen wir nichts!

Die müde Hexe:

Betrübt über den leeren Geldbeutel trottet die Gruppe von der Taverne in Halindor aus nach Osten, bis sie mit dem heißen Atem eines Feuerdämons Bekanntschaft macht. Eine gehörige Tracht Prügel vergällt dem Dämon sein feuriges Treiben, und unsere Helden können ungehindert durch den im Osten gelegenen Teleporter die dritte Insel betreten. Nach vier Schritten in südlicher Richtung wandern wir nach Osten, bis uns Zach, der letzte Gefährte Jarels, begegnet. Der spendable Altkrieger schenkt uns soviele Flaschen Krötenaugen, wie wir nur tragen können! Bepackt mit einem Rucksack voll Krötenaugen laufen wir soweit wie möglich den Wald entlang nach Süden, wenden uns nach Osten, stapfen in den Wald und folgen der Grenze von unpassierbaren Bäumen bis an eine Lichtung, auf der uns ein rosa Ferkel mit großen Augen entgegenblickt. Ihm flößen wir einen frisch gemixten Schweinerückverwandlungscocktail ein, woraufhin es sich zurück in die Hexe Morgula, die einzige, die Krogh mit ihrem Anti-Krogh-Spruch vernichten kann, verwandelt. In Elwingil geht's nun endlich ans große Orkplätten. Folgt dabei diesen Regeln,

LÖSUNG

und der Sieg ist Euch gewiß:

1. Rein, draufhauen, raus.
2. Nur wenn alle Fighter auf dem Zahnfleisch kriechen, ab in die Taverne.
3. Morgula zwischendurch in Weisheit und Intelligenz trainieren (für beides sind in der Stadt Trainer vorhanden).
4. Wenn man während der Schlacht die Frontkämpfer austauschen muß, auf Inventory schalten und erst dann das Taktikfenster anklicken. Auf diese Weise kann man auch die Rüstungen austauschen, ohne angegriffen zu werden.

Kämpft solange weiter, bis Morgula sich den Unverwundbarkeitszauber zulegen kann, alle übrigen Crew-Mitglieder Level 10 erreicht haben und sich mindestens 30000 Goldstücke in der Reisekasse befinden. Für dieses Geld erstehen wir soviele Zutaten für die Zaubertränke, wie wir nur schleppen können (ACHTUNG: Falltürspinnengewebe wird nicht mehr benötigt!), und schnappen uns dann Jarels Schwert.

Der visionäre Helm:

Wir müssen zurück nach Osghirod, zum Haus des Mediums. Von dort stiefeln wir nach Osten, bis wir auf eine Hecke stoßen. Diese Hecke umgehen wir in südlicher Richtung und folgen ihr dann auf ihrer östlichen Seite nach Norden bis an die Küste. Am Ufer entlangwandernd, wird uns der Weg durch ein Gestrüpp versperrt (Karte 7). Der Riese, der uns hier erwartet, will uns mit seiner zweihändigen Axt in Filetstückchen verwandeln. Doch mit Jarels Schwert kommen wir ihm zuvor — alles, was von ihm übrig bleibt, ist ein Helm — der visionäre Helm.

Die fünf Drachenringe:

Auf nach Fimnuirh und den Helm aufgesetzt! Denn nur durch ihn können wir beim Durchforsten des Waldes den Echsenmann aufspüren. Ein paar gezielte Schwertstreiche, und der Schuppenheini ist bei seinen Ahnen. Zurück bleiben die fünf Drachenringe, die wir unserem Inventar einverleiben.

Valathar:

Reisen wir also zurück nach Elwingil. An der Markierung (Karte 6) marschieren wir 25 Schritte nach Westen, dann 12 Schritte nach Süden und weitere 5 Schritte nach Westen — es herrscht absolute Dunkelheit. Dies soll uns aber nicht daran hindern, die nächste Runentafel zu bekommen. Klickt einfach solange in der Bildschirmmitte, bis die Rune erscheint – mit der Runentafel in der Tasche verlassen wir diesen finsteren Ort wieder. Der Teleporter in Halindor transportiert uns erneut zu Zach. Diesmal gehen wir aber von Zach aus nicht nach Süden in Richtung Faulgrod, sondern nach Norden Richtung Valathar. Doch halt, halt — bevor wir

LÖSUNG

loslaufen, müssen wir noch einige Schritte zurückgehen, soweit, daß wir den Wald gerade noch erkennen. Mit Blickrichtung Osten traben wir alsdann nach Norden, bis wir den Wächter des Valathar-Dungeons in der Ferne erblicken. Er ist Zauberer und versteht sein Handwerk! Lassen wir also Morgula die Runen für den Blitzzauber schreiben, nach vorne stürmen und Blitze werfen, bis dem Magier die Luft ausgeht. Ist dieses Problem gemeistert, eilen wir schnurgeradeaus in die Schneise, die der Wächter versperrte, und folgen ihr in den Dungeon. Schon im ersten Gang der düsteren Gruft (Karte 8) werdet Ihr feststellen, daß der Job, den wir für Ewan erledigt haben, doch nicht so wertlos war wie angenommen, denn der Schlüssel öffnet hier eine sonst unüberwindliche Tür. Dahinter geht's erst so richtig los. Einige Truppen Zombies treten uns todesmutig entgegen — schickt sie zurück in ihr feuchtes Grab! Der einzige härtere Brocken, auf den wir treffen, erweist sich als eine Art Ritter mit einem gewaltigen Flammenschwert — den Rest der Unterwelt müßtet Ihr eigentlich mit links erledigen; sammelt nur alle Dinge ein, die Ihr so herumliegen seht. Eine etwas kompliziertere Stelle ist das Türenrätsel. Hierbei werden immer zwei Türen von einem Hebel bedient. Um durchzukommen, müßt Ihr die Hebel wie folgt ziehen (Karte 9):

mit Hebel 7 (h7) Tür 1 (t1) öffnen
mit Hebel 4 (h4) Tür 3 (t3) öffnen
mit Hebel 3 (h3) Tür 6 (t6) öffnen
mit Hebel 8 (h8) Tür 9 (t9) öffnen
mit Hebel 3 (h3) Tür 5 (t5) öffnen
mit Hebel 6 (h6) Tür 8 (t8) öffnen

Der Weg in den nächsten Teil des Dungeons ist nun frei. Nachdem wir hier ein paar Höllenhunden die Fresse poliert haben, suchen wir den Teleporter. Den Schlüssel vor dem Teleporter nicht übersehen! Vom Teleporter in das nächste Stockwerk des unterirdischen Baus (Karte 10) gebeamt, ist erstmal eine Heilkur für die kampfgeschädigten Gefährten angebracht. Voll geheilt arbeiten wir uns 3 Schritte nach Süden, 4 Schritte nach Osten und nach Norden bis zu einer Tür vor. Sie stellt den zweiten Teil einer Schleusenkammer dar. Betätigen wir den Hebel, schließt sich hinter uns die Tür, durch die wir gekommen sind, und die vorher verschlossene Tür öffnet sich. Leider geht der Ärger dann erst so richtig los, denn die Kammer füllt sich sofort mit Giftgas! Wir hasten also durch die Gänge (wer besonders schnell ist, kann die in den Nischen gelagerten Schätze einsacken) bis zur zweiten Gasschleuse, ziehen den Hebel und entkommen so nur mit knapper Not dem schrecklichen Gastod. Nach Versorgung aller Blessuren schnappen wir uns den Schlüssel (Vorsicht vor Skeletten!) und erreichen, zurück über die Gaszone, mehr oder weniger heil einen großen Raum. Ein Skelettmagier wartet hier begierig darauf, uns mit seinen Zaubereien zu imponieren — aber was der kann, können wir schon lange! Morgula zeigt ihm mal, was ein richtiges Blitzgewitter ist, bevor wir mit Jarels Schwert den Rest erledigen. Nach einigen Tür-öffnen-

Schlüssel-hol-Aktionen entriegeln wir Tür 6, betätigen Hebel 2, betreten den Gang, der gleich daneben ist, und folgen ihm bis zu einer Tür aus Stahlstangen — die gleichen wie in Rhudgast! Von dem dahinter liegenden Gang zweigen drei weitere Wege ab, an deren Ende sich Illusionswände befinden, die wir zwar nur von unserer Seite aus durchblicken, sie aber von beiden Seiten durchschreiten können. Nach etwas Ungeziefervertilgung entdecken wir hier, neben der nächsten Rune, auch zwei geheime Durchgänge. Ist auch dort alles ausgeräumt, begeben wir uns zu Tür 7. Im Raum hinter der Tür wird das Amulett aufbewahrt. Sobald wir den Raum betreten, werden wir von einem Zauberer behext, den wir erst mit Magie angreifen können, wenn wir das Amulett zu seinen Füßen genommen haben. Als nächstes beschäftigen wir uns mit den Schaltern 3, 4 und 5, die in einer Reihe an einer Wand angebracht sind. Die Schalter müssen folgende Stellung aufweisen: Schalter 5 nach unten, Schalter 3 nach unten und Schalter 4 nach oben. Normalerweise sollte sich jetzt die Tür 3/4/5 öffnen. Ist dies nicht der Fall, öffnet sie sich erst, nachdem man die Hebel öfter rauf und runter geschoben, sie aber anschließend immer wieder in die oben genannten Positionen zurückgebracht hat. Die Medusa im angrenzenden Gang sollte kein besonders großes Problem darstellen. Der Drache hinter der Kurve ist da schon aus anderem Holz geschnitzt. Legt deswegen schon vorher die Drachenringe an. Dem feuerspeienden Fabelwesen ist durch Magie nicht beizukommen, nur Jarels Schwert kann ihm schwere Wunden reißen! Ist das Vieh geschlachtet, öffnen wir die Tür und landen vor einem weiteren Tor, welches sich nur für Mönche öffnet. Als Kuttenträger verkleidet, durchschreiten wir das Portal und werden auch sogleich von einem Priester, dem Wächter des Teleporterraums nach Ishar, unfreundlich empfangen. Weg mit dem Kerl, und der Weg nach Ishar ist frei. Vorher besorgen wir uns jedoch die letzte Rune. Verlaßt also den Dungeon, deckt Euch mit Trankzutaten ein, heilt alle Gruppenmitglieder und schlaft nochmal ordentlich aus. Wohl vorbereitet geht's anschließend nach Halindor. Wir folgen dort der Küste nach Westen bis zum verbotenen Haus. Im Inneren des Gebäudes ruht die letzte Rune, die uns bei Berührung allesamt vergiftet. Gegen diese Vergiftung ist kein Kraut gewachsen. Es hilft kein Atemstillstand, kein Giftheilungszauber, kein geistiges Schild und keine Unverwundbarkeit. Alles, was wir tun können, ist die Vergiftung mit dem Heilungsspruch hinauszuzögern. So lädiert kehren wir nun schnellstmöglich in den Teleporterraum zurück, beamen nach Ishar und finden uns gleich darauf in einem langen Gang wieder.

Ishar:

Morgula ist die einzige, die unbedingt überleben muß! Deshalb wird auch nur sie mit Unverwundbarkeit geschützt. Während wir die kurze Strecke zum ersten Gegner laufen, merken wir, daß Ishar nur aus einem langen Gang besteht — na wenigstens gibt's so keine Probleme mit der Orientierung. Die ersten paar Gegner entpuppen sich als windige Priester, die weiter kein Problem für uns sein dürften. Richtig heiter wird's erst, wenn die ersten Blitze auf uns niedergehen. Diese Blitze schickt uns Kroghs persönlicher Leibwächter. Ist auch er überwunden, stehen wir endlich dem Oberfiesling Krogh gegenüber.

Krogh:

Nun muß Morgula all ihre psychische Energie in die Anti-Krogh-Sprüche stecken und kann deshalb vor Krogh nur mit Hilfe des Unverwundbarkeitstranks geschützt werden. Die anderen Partymitglieder bedürfen nicht des Schutzes, da sie in diesem letzten Kampf Nebensache sind. Während des Kampfes wird Morgula einige Male die psychische Energie ausgehen — ist jedoch kein Problem. Bei den Unmengen an Trankzutaten mixen wir ihr schnell einen Aufbaucocktail, und weiter geht's. Achtet allerdings darauf, daß Morgulas Lebensenergie nicht durch die Vergiftung in einen kritischen Bereich absinkt. Denn läßt in diesem Moment auch noch der Unverwundbarkeitstrank nach, zerfetzt sie Kroghs volle magische Kraft in tausend kleine Stückchen. Hält man sich an diese Tips, so wird Krogh nach einigen Minuten der Vergangenheit angehören, und wir selbst (oder was von uns noch übrig ist) gehen in die Annalen der Geschichte ein…

DIE LISTIGEN CHEATS

Tritt im Wald auf keinen Stein, denn es könnten **Sturmtruppen** sein.... Getreu dieser Devise treibt „Papis Wehrmacht" nun auch auf dem Amiga sein Unwesen. Dummerweise hat sich unser knollnasiger Comic-Soldat dabei in feindliches Territorium verirrt, wo es von olivgrünen Aggressoren geradezu wimmelt. Schlechte Karten für Kamerad Grünhelm, oder? Nicht unbedingt, denn der militante Joker-Leser verbessert seine Überlebenschancen durch Markus Villwocks Geheimwaffe: einfach den gegenwärtigen Stand der Dinge mit der P-Taste einfrieren und die Buchstabenkombination BLIT einhacken. Ein kurzes, aber prächtiges Farbenspiel flimmert über den Screen, und nach erneutem Druck auf die P-Taste ist unser digitalisierter Comic-Held unverwundbar und verfügt über alle Waffengattungen inklusive Munition bis zum Abwinken. Comic-Figuren sind also doch unsterblich...

Wenn der heiße Asphalt nach verbranntem Gummi duftet und der dumpfe Klang großvolumiger Motoren die Luft zum Vibrieren bringt, dann ist auf dem Highway von **Lotus 3** wieder die Hölle los! Und damit Ihr demnächst auch auf allen Leveln, egal ob Zeit- oder Plazierungsrennen, höllisch Gas geben könnt, hat Gabriel Nickel für Euch alle 64 Straßencodes zusammengetragen:

Zeitrennen:
Level 1:
PWRWVWHNM-30
XMQIYSKAS-80
UVQSNPBCM-70
CWVBQPCAV-50
SFXUXXXXP-60
HSYWYSKCG-50
Level 2:
ANNSMQLPN-60
VZVDOPHCY-50
RTLMYJKHB-60
ERRURV -67
NSSSXXXXS-60
WSVUQPCSJ-70
OUNDEFACG-99
GXWDYPACV-68
BZ ZF BAT-90
LWNJWKACN-90
Level 3:
IYVVNVEQR-35
KAZZNIKAI-45
FGQLJGDAF-65
MFFSRPYDU-60
PLQTZQDPE-80
ZKZGKJKKK-50
TGGJGGTTT-63
AFZYBQCJT-70
JBOUKJHKA-99
DASICOTET-80
XDNUSEECE-85
QDSCJVEBT-75
SKGYXXXXK-57
YKGJWVNAK-92
WJMEGMEQH-60
Plazierungsrennen:
Level 1:
CRRIPWBXX-28
OPWMVQKCQ-34
XGPGPZHHS-42
FGWLSYCKM-51
PRRUMPUMV-68
NANCXXXXZ-39
IPWONWOBP-65
Level 2:
RLQYDVAKA-48
HDMOQFAKA-51
WXQBQMDXD-88
UDONAJHAL-47
NKWCXXXXK-33
AONGLQKTC-63
ZXJGHBKHF-70
DPGTQKBHQ-62
IPMIJOBHQ-62
MUYURWFHA-86
Level 3:
PPRGGQFVL-52
JPIQKUHCE-65
EIIBGGAFE-48
CIGIUQCLT-92
KNHUPHHKE-64
VVOSHGSIG-86
RGHSVBRET-89
YDOERACTJ-86
GXQFSUMPP-45
TVQLSYUFU-89
WMQHYMTVJ-85
OKUOBJIAC-86
FIMJJIBCK-68
SIGTXXXXH-35
WNQKMPHVN-80

Kleine Bälger haben, selbst wenn sie wie **Nicky Boum** mit halbverspeisten Äpfeln bewaffnet sind, nach 8 Uhr nichts mehr auf der Straße zu suchen — und schon garnicht, wenn dort grauenvolle Monster und knifflige Rätsel lauern! Nur gut, daß Kai Bickhoff wenigstens alle Levelcodes parat hat:

Level 2: MEDIT
Level 3: KRATTY
Level 4: MIRTES
Level 5: ARRAX
Level 6: JANIR
Level 7: TRINOS
Level 8: SIXAN

Der begabte Hobby-Ökologe, Umweltexperte oder Katastrophenschützer kann mit **Global Effect** ja schon mal den „Ernstfall" proben. Doch was tun, wenn auch auf der simulierten Erde die Kontrolle langsam entgleitet, Kriege toben, die Wälder sterben und die Luft knapp wird — kurz gesagt, der gesamte Planet vor dem ökologischen Zusammenbruch steht? Na, ganz einfach: Dann pfeift auf das Ozonloch, die erhöhten Kohlendioxidwerte, den sauren Regen und gebt stattdessen PLENTY MORE WHERE THAT CAME FROM ein (dabei auf Y=Z und die Leerzeichen zwischen den Worten achten). Mit dem „Snooze Button" ins CLI gesprungen, müßt Ihr nur noch mit der rechten Taste Eures Nagetiers die Menüleiste anklicken und somit das Pullup-Menü von „Global Effect Zzzz" aufrufen. Was Ihr dort finden werdet, entledigt Euch aller globalen Probleme (tja, ist eben doch nur ein Spiel und nicht Realität...)

TIPS & TRICKS

Die Befreiung von Kalynthia scheint einem eher elitären Kreis vorbehalten zu sein — oder sind die Helden heutzutage schon so dünn gesät, daß sich nur zwölf mutige Recken finden, die bereit sind, für Freiheit und Honigkuchen ihr Leben in **Abandoned Places** zu riskieren? Wie dem auch sei, bei so geringer Auswahl ist es besonders wichtig, eine gute Party zusammenzustellen — sonst bekommt Ihr nämlich schon zu Beginn Eurer Reise ernsthafte Schwierigkeiten! Die nebenstehende Tabelle soll Euch dabei als kleine Entscheidungshilfe dienen.

Welche Helden Ihr nun wirklich in Eure Crew aufnehmt, sei Euch überlassen. Achtet nur darauf, daß der Priester FELIUS unter ihnen ist, denn er ist als einziger in der Lage, von Anfang an Nahrung für die Gruppe zu zaubern. Das magisch herbeigewunschene Essen sorgt nicht nur für das leibliche Wohl der Gruppe, sondern eignet sich auch hervorragend, um den Weg durch das Labyrinth zu markieren. Sobald Ihr die Treppe zur Außenwelt gefunden habt, laßt Eure Mannen per Schiff zum Festland übersetzen. Der Weise in der „Souls Abbey" ist dann unser nächstes Ziel. Von ihm erhalten wir den Auftrag, den Dungeon unter der Stadt zu säubern. Nachdem wir auch den letzten Winkel von Monstern befreit haben, ist der weise Opi zufrieden und gibt uns den Tip, in „Kal Kalon" nach dem Welt Atlas zu suchen. Der dort hausende Greis führt uns auf die Frage nach dem Atlas in die Bibliothek, wo wir nach einer etwas längeren Suchaktion auch prompt die begehrte Schwarte finden. Zurück in der „Souls Abbey" werden wir in die Geheimnisse des Buches eingeweiht und bekommen unseren nächsten Auftrag. Wie befohlen machen wir uns also nach „The Steps" auf, um eine Schriftrolle zu finden. Mit dieser Rolle geht's erneut zum Weisen in „Kal Kalon", da er das einzige runenkundige Lebewesen auf Kalynthia ist und uns somit den Text der Schriftrolle übersetzen kann. Dabei stellt sich heraus, daß wir mit der Rolle nur einen Teil des gesamten Schriftstücks besitzen. Die anderen Fragmente befinden sich in den „Mystic Mountains" und den „Wyrm Hills". Weiterhin ist die Rede von drei besonderen Gegenständen, welche wiederum in je drei Teile zerbrochen und einzeln versteckt wurden. Ihr habt also nun die Qual der Wahl, welchen Auftrag Ihr als nächstes in Angriff nehmen wollt. Um Euch die Sache etwas zu erleichtern, folgt eine Liste mit den Fundorten der einzelnen Gegenstände:

Schriftrollenteile:
The Steps
Mystic Mountains
Wyrm Hills

Schwertteile:
Broken Isles
Summer Vale
Mount Griffin

Die drei Teile können nur in der „Ruin de Maria" vereinigt werden.

Stab der Hoheit:
Sands of Fire
Im Süden der Xorn Hills
Westküste des Lake Pureheart

Im „Draken Tor" wird aus den Teilen wieder eins.

Kugel des Kommens:
Seers Point
Nördliche Küste des Lake of Dreams
Im Süden der Mystic Mountains

Steinzeitliche Luftrettungsaktionen per Tretokopter erfordern neben strammen Wadeln auch eine gehörige Portion Geschick. Da kann einem im Eifer des Gefechts schon mal ein verbissenes **UGH!** über die Lippen rutschen. Bevor Ihr jedoch total abkrampft, zieht Euch lieber die Tips von Michael Fuchs rein.

Das dumm aus der Wäsche glotzende Steinchen hat's in sich: Ihr könnt damit nicht nur einen Urstier, Vogel oder Dino betäuben, sondern auch Eure Zeit ein wenig verlängern. Wirft man den Felsbrocken nämlich auf den Baum mit den Äuglein im Stamm, so fällt eine Frucht zu Boden, die sich, sobald man sie aufhebt, in einen Zeitbonus verwandelt. Fällt das niedliche Mineral gleichzeitig auf einen Vogel und einen Stier, so ist das den Programmierern sogar ein Extraleben wert. Nur eines sollt Ihr dabei immer bedenken: Mit einem Stein im Heli ist kein Platz für einen Fluggast!

Wasser hat in der Steinzeit seine besonderen Tücken gehabt: Unabsichtlich gerammte Personen fallen schnell ins kühle Naß. Dem Schwimmkurs sei Dank, können sich alle Steinzeitler (außer Opi) über Wasser halten. Will man sie retten, so schwebt man ebenfalls in das feuchte Element und wartet, bis die nassen Kameraden zum Helikopter gepaddelt sind. Unter Felsen, die bis an die Wasseroberfläche reichen, kann trotzdem hindurchgetaucht werden. Ihr müßt nur aus der richtigen Höhe ins Wasser einschlagen.

Stellt Euch folgende Situation bei **John Madden Football** vor: Die eigene Mannschaft steht an der 44 Yardlinie, vierter Versuch, und es fehlen noch 4 Yards zum neuen „First Down". Ein „Fieldgoal" ist aus dieser Entfernung für einen Normalsterblichen nicht zu schaffen... Also was tun? Ein Paß-Spiel oder vielleicht doch lieber einen Laufspielzug? Tja, wie sehr wünscht man sich doch dann einen neuen Ersten, um den Ball nicht durch einen „Punt" zu verlieren! Mit Basti Grupes Trick ist dies kein Problem mehr:

Wenn sich die „Offense-Line" nach der Wahl des Spielzugs aufstellt, hält man den Feuerknopf gedrückt. Nach einem Weilchen ruft unser Quaterback von selbst „Set!", woraufhin wir den Joystick mit gedrücktem Feuerbutton nach hinten ziehen („Hut!"). In den meisten Fällen produziert die gegnerische „Defense" daraufhin ein „Offsides", was bekanntlich mit 5 Strafyards und einem First Down geahndet wird!

Name	Felius	Dariel	Delphia
Class	Cleric	Cleric	Cleric
Health	58	61	52
Magic	42	41	40
Str	10	9	8
Dex	12	13	12
Wis	14	15	14
Int	10	9	10
Con	9	11	12
Sprüche:	Nahrung kl.Heilung	kl.Heilung Feuerlauf	kl.Heilung Lähmen

Name	Pomphis	Dyanor	Xylane
Class	Magier	Magier	Magier
Health	57	62	48
Magic	45	48	43
Str	8	11	7
Dex	14	13	12
Wis	12	11	13
Int	14	15	14
Con	10	9	10
Sprüche:	Licht mag.Blitz Spinnennetz	Licht mag.Blitz mag.Schild	Licht mag.Blitz Terror

Name	Cromer	Ymael	Jerson	Raynor	Cianon	Tohotom
Class	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter
Health	116	111	98	102	130	108
Magic	15	8	9	10	9	14
Str	15	14	13	13	16	15
Dex	13	15	14	13	14	15
Wis	7	6	8	8	6	9
Int	8	8	7	9	7	8
Con	14	13	14	15	15	13
Sprüche	0	0	0	0	0	0

FREEZER-ECKE

Damit auch unsere Freezer-Fans in ordentliche Party-Stimmung kommen, haben wir uns diesmal wieder zu einer etwas umfangreicheren Version der Freezer-Ecke hinreißen lassen. Streift also die dicken Winterhandschuhe über, zieht die Pudelmütze tief ins Gesicht — jetzt wird gefreezed!

Amberstar: Die Programmierer hielten sich wohl für extraschlau, indem sie den Aufruf für ihre Cheatroutine entfernten, um Schummlern keine Chance zu geben. Nur leider haben die Burschen dabei etwas Wichtiges vergessen, nämlich die Routine selbst — sie ist nicht gelöscht worden! Na, da läßt sich doch mittels Freezer sicher was dran drehen…

Durchforstet mit Eurem Modul den gesamten Speicher nach der Bytekombination 00 18 41 4d 42. Es werden zwei Adressen gefunden, wovon jedoch nur die erste unser Interesse verdient. Ändert den Wert dieser Adresse von FF auf 00 und kehrt ins Spiel zurück. Wie Ihr durch einen Druck auf die HELP-Taste mit Freude feststellen werdet, ist der Cheatmode jetzt aktiviert. Auf dem Monitor flimmert eine Liste mit der neuen Tastaturbelegung, die von simpler Soundauswahl bis zum äußerst nützlichen Erhöhen von Erfahrungspunkten alles mögliche zu bieten hat. Ach ja, und solltet Ihr auf dummes Geschwafel stehen, so gebt in der Charakterübersicht mehrmals SCHNISM ein…

Regent: Alle folgenden Adressen beziehen sich auf den ersten Spieler. Die Gesamtbevölkerung läßt sich in Adresse 30B34 und 30B35 manipulieren, das „einstellbare" Volk in den Adressen 30B47 und 30B48. Die Anzahl der Arbeiter in den einzelnen Berufsgruppen kann in diesen Adressen verändert werden:

Fuhrmänner:	4D137
Winzer/Bauer:	4D13B
Weber:	4D13F
Grobschmiede:	4D143
Kunstschmiede:	4D147
Bäcker:	4D14B
Fleischer:	4D14F
Jäger:	4D153
Zimmermänner:	4D157
Bergmänner:	4D15B

Die Menge bestimmter Waren befindet sich jeweils in Doppeladressen (32-Bit Wörter):

Felle:	47F06/7
Leder:	48146/7
Holz:	481A6/7
Wolle:	48C26/7
Eisen:	48EC6/7
Gold:	49166/7

Euer Gesamtkapital ist unter den Adressen 4C907, 4C908 u. 4C909 zu finden.

Crazy Cars III: Geld, soviel das Herz begehrt, schreibt man sich in Adresse 152B7.

John Madden Football: In der Adresse 18329 findet Ihr die Anzahl der „Downs". Wird hier eine Null eingetragen, erhält man nach dem nächsten Spielzug ein neues „First Down". Ist der Gegner mal in Ballbesitz, ändert man den Wert der Adresse auf 04 und heimst nach dem folgenden Spielzug automatisch wieder das Leder-Ei ein.

Borobodur: Die Leben findet Ihr in Adresse 1DC9D. Die „Units" stehen in 1B809. Die Zeit läßt sich in Adresse 1E006 manipulieren.

Projekt X: Adresse C0B936 enthält die Levelkoordinaten. Zu Beginn ist hier der Wert 50 eingetragen. Ein größerer Wert beamt Euch nach Verlassen des Modul-Modes an eine bestimmte Stelle. Für die Zahlenwerte gilt hierbei: Probieren geht über studieren! Durch eine 02 in der Adresse C0B939 erhält das Programm fälschlicherweise die Information, daß Ihr den Levelwächter bereits besiegt und somit den Level geschafft habt. Bei einem anschließenden Raumschiffverlust wird sofort der nächste Level geladen! Zum Schluß noch eine kleine Warnung: In höheren Leveln können diese Adressen um ein paar Zähler höher liegen, also erst mal vorsichtig ausprobieren.

Shadow of the Beast III: Die paar läppischen Leben unseres Monster-Dompteurs lassen sich in Adresse 264 beliebig oft wieder auf Vordermann bringen.

Striker: Spieler 1 kann sein Tore-Konto in Adresse 4027 aufbessern, Spieler 2 muß sich dazu Adresse 4029 vorknöpfen.

Eye of the Beholder 2: Um die Experience-Level der Partymitglieder etwas aufzupeppen, trägt man seine Wunschwerte in folgende Adressen ein:

Charakter 1: C6703E
Charakter 2: C67198
Charakter 3: C672F3
Charakter 4: C6744D
Charakter 5: C675A7
Charakter 6: C67701

Bei Charakteren, die mehreren Klassen angehören, zählt man für jede zusätzliche Klasse zu der angegebenen Adresse vier dazu (hexadezimal zählen!) und trägt dort ebenfalls den gewünschten Wert ein. Wenn alles richtig eingegeben wurde, steigen Eure Helden nach jedem Kampf einen Erfahrungs-Level höher.

Sexy Droids: Mit Adresse C08863 läßt sich der Punktestand leicht zu unserem Vorteil korrigieren.

Nicky Boum: Die Adressen 34A7, 34A8 und 34A9 fungieren als Zähler für Megabomben, Bomben und Schlüssel. Die Adresse 34AA birgt die Anzahl der Leben.

Unser frostiger Dank gebührt Sven Schreiber, Andreas Latuszek, Jens Heuer, Thomas Bayer, Matthias Oggenfuss, Klaus Freyer, Andreas Albrecht, Kai Bickhoff sowie Thomas Dietz.

KNOW HOW INDEX

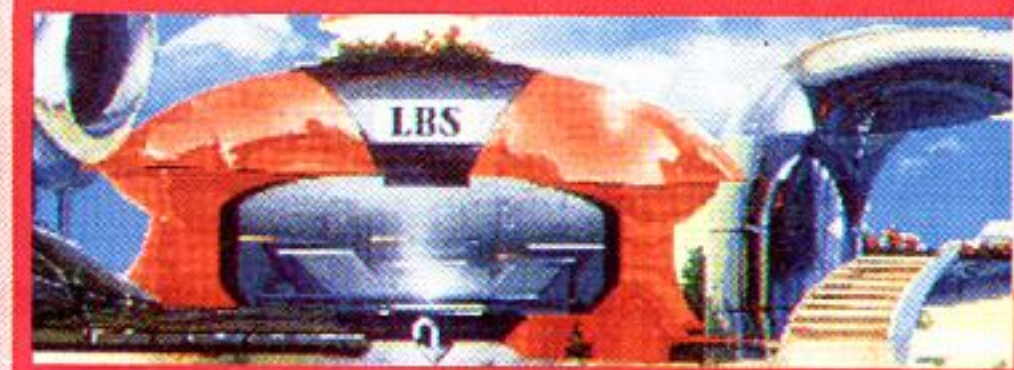
Alle Tips auf einen Blick

Spiel	Ausgabe	Art
1869	10/92	Tip
Addams Family	9/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien World	5/92	Cheat
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Antares	9/91	Tip
Antares	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Antheads	7/90	Lösung
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Fz.
Aquaventura	10/92	Freezer
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
APB	1/91	Cheat
Apprentice	12/90	Codes
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat
Astro Marine Corps	9/90	Codes
Atomic RoboKid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Back to the Future 2	11/90	Cheat
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bad Company	5/90	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Freez.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
Beach Volley	3/90	Cheat
Beverly H. C. (ind.)	7/90	Cheat
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Black Tiger	9/90	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Bloodwych	3/90	Karten
Bloodwych	4/90	Karten
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Brat	7/91	Codes
Budokan	7/90	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager	3/90	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Cabal (ind.)	3/90	Tip
Cabal (ind.)	5/90	Tip
Cabal (ind.)	9/90	Cheat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cardiaxx	9/92	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	3/90	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clown-O-Mania	3/90	Cheat
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Corruption	3/92	Tip
Crack Down	7/90	Tip
Cross Bow	5/91	Tip
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Cybernoid 2	3/90	Cheat
Danger Freak	7/90	Tip
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of Pharaoh	3/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
D/Generation	10/92	Freezer
Dogs of W. (ind.)	3/90	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.
Dune	10/92	Tip
Dungeon Master	12/90	Tip
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Dynasty Wars	11/90	Cheat
Dyter 07	5/90	Cheat
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
Epic	7/92	Codes
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Falcon	11/90	Tip/Cheat
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Federation Quest	11/90	Codes
Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat
Fighter Bomber	5/90	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Future Wars	3/90	Lösung
Future Wars	4/90	Lösg./Kart.
Garfield	10/91	Tip
Gauldragon's Domain	5/91	Tip
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Listing
Ghostbusters 2	10/90	Listing
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Gobliins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	3/90	Tip
Great Courts	4/90	Tip
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Gunship	3/90	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hammerfist	11/90	Cheat
Hard Drivin'	4/90	Cheat
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard'n'Heavy	10/90	Cheat
H.A.T.E.	3/90	Cheat
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Helloween	9/91	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hound of Shadow	5/90	Tip
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip
Indiana Jones 3	3/90	Tip
Indiana Jones 3	11/90	Tip
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspector Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
International Karate Plus	11/90	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	5/91	Tip
Iron Lord	4/90	Tip
Iron Lord	5/90	Lösung
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
It Came from the Desert	3/90	Tip
Ivanhoe	10/90	Cheat
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
John Madden Football	7/92	Codes
Jumping Jackson	7/90	Codes
Kaiser	4/90	Tip
Kaiser	5/90	Cheat
Katakis	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off Expansion	3/90	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Klax	9/90	Cheat
Kreuz As Poker	4/90	Cheat
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Faerghail	11/90	Lösg./Kart.
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lettrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Logical	9/91	Codes/Cheat
Logo	10/90	Codes
Logo	11/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magazin	11/90	Codes
Magic Marble	3/90	Codes
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Maniac Mansion	3/90	Lösung
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Mega lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Monty Python	12/90	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	3/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Never Mind	3/90	Codes
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
N. Warriors (ind.)	4/90	Tip
N. Warriors (ind.)	7/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
Nuclear Wars	5/90	Tip
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Operation Stealth	11/90	Lösung
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (ind.)	4/90	Tip
Operation Th. (ind.)	5/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	7/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	9/90	Cheat
Ork	7/92	Freezer
Osiris	5/92	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	8/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Magic	5/90	Cheat
Pipe Mania	4/90	Codes
Pipe Mania	5/90	Codes
Pirates!	9/90	Tip
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Pool of Radiance	11/90	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Power Drift	3/90	Tip
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Ra	11/90	Codes
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	4/90	Tip
Rainbow Islands	11/90	Tip
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Red Storm Rising	11/90	Tip
Resolution 101	9/90	Listing
Resolution 101	11/90	Cheat
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Lösung
Roadblasters	11/90	Cheat
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock'n'Roll	3/90	Cheat
Rock'n'Roll	5/90	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Roller Coaster Rumbler	3/90	Codes
Rotor	5/90	Codes
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Satan	11/90	Cheat
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Sensible Soccer	9/92	Tip
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Freez.
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shiftrix	9/91	Codes
Shinobi	4/90	Tip
Shinobi	9/90	Cheat
Silent Service 2	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	[illegible]/90	Cheat/Tips
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Skidz	11/90	Cheat
Sliding Skill	1/92	Codes
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Space Harrier	5/90	Cheat
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starflight	5/90	Tip
Starflight	11/90	Tip
Stargilder 2	1/91	Cheat
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Stormlord	4/90	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Strider	3/90	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Stryx	7/90	Cheat
Stundenglas	7/91	Tip
Stunt Car Racer	3/90	Tip
Stunt Car Racer	4/90	Tip
Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Tangram	7/91	Codes
Take 'em in (ind.)	7/90	Tip
Team Yankee	5/92	Tip
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Tennis Cup	7/90	Tip
Terminator 2	3/92	Cheat/Freezer
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderbirds	3/90	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Freezer
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time	5/90	Lösung
Time Machine	3/91	Cheat
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn it	4/90	Codes
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	5/90	Tip
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	4/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
UGH!	10/92	Codes
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Untouchables	5/90	Cheat
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Codes
Viking Child	11/90	Codes
Vroom	4/92	Freezer
Warlords	7/91	Tip
Warzone (ind.)	9/91	Tip
Weird Dreams	4/90	Tip
Weird Dreams	5/90	Cheat
Weird Dreams	3/92	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild Streets	7/90	Listing
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	11/90	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderboy in Monsterland	3/90	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wongs (ind.)	12/90	Tip
Wongs (ind.)	3/91	Tip
Wongs (ind.)	9/91	Cheat
Wongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Freezer
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon 2	1/92	Freezer
X-Out	11/90	Cheat
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zombi	5/90	Lösung
Z-Out	2/91	Cheat

VISION

Spiele, die für eine gute Sache oder einen profitablen Zweck werben, sind in Mode: „Das Erbe" machte sich für die Umwelt stark, „Check It" für die IG Metall, und hier kommt das Game zur Landesbausparkasse Münster…

Vorläufig gibt's das SF-Adventure allerdings nur in den LBS-Filialen von Nordrhein-Westfalen, dafür jedoch zum kundenfreundlichen Vorzugspreis von 20 Steinen. Abenteuerlustige Bausparer im übrigen Bundesgebiet müssen sich bis Januar gedulden, wo sie dann in regulären Software-Shops den regulären Listenpreis blechen dürfen. Ja, lohnt denn das?

Wohl kaum. Die Grafik ist ganz nett, die Sounduntermalung geht auch halbwegs in Ordnung, und die narrensichere Handhabung ist sogar ein Volltreffer — aber Spielspaß wird man dieser Mixtur aus einer dünnen Story, magerem Gameplay und einem Schwierigkeitsgrad, der selbst Genre-Neulinge zum Gähnen bringt, nur schwerlich entlocken können. Dreh- und Angelpunkt der Geschichte ist die Unterwasser-Stadt Rockfellow Tower, deren Boß entführt wurde, worauf dessen engster Mitarbeiter die Macht im nunmehr führungslosen Turm an sich reißen möchte. Das soll verhindert werden, wobei das Programm ganz auf Nummer Sicher geht: Man kann sich praktisch nicht verlaufen, da ein Informationssystem im Turm-Aufzug jede Örtlichkeit haarklein anzeigt; man kann bei den Multiple Choice-Gesprächen nicht viel falsch machen, weil es dabei eh bloß um Belanglosigkeiten geht, und man hat ganz allgemein nur sehr wenig Einflußmöglichkeiten.

Tja, was von Vision positiv im Gedächtnis bleibt, das sind eigentlich nur ein paar hübsche Gags, die humorvollen Texte und die Tatsache, daß die Werbebotschaft angenehm dezent rübergebracht wird. Ein bißchen wenig, oder?(C. Borgmeier)

VISION
(RAINBOW ARTS/LBS)
SF - ADVENTURE

40% „LIEBER MIETE"

GRAFIK	72%
ANIMATION	66%
MUSIK	51%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	33%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 20,-/89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DUNGEON BLASTER II
SCHORSCH'S REVENGE

35. Also schön: Du stehst im Flur des Verlags und hast die Auswahl zwischen einigen Türen. Eine trägt die Aufschrift „Biggest Boss" (17), eine ist nicht weiter markiert (48), und an zweien hängen handgekrakelte Zettel. Der linke informiert darüber, daß Oskar und Max dahinter hausen (13), auf dem rechten steht „Joe, Richy und Peter" zu lesen. Eine nachträglich hinzugefügte Ergänzung lautet „plus Rein-hart und Moni, noch härter". Wenn Du Dir diesen Härtetest zumuten möchtest, mußt Du bei (27) weitermachen, ansonsten wäre da noch ein simpler Durchgang (10).

36. Mit der gesammelten meditativen Autorität Deiner Persönlichkeit schlenderst Du auf den Schlitzer zu, deutest auf die Indy-Disk und fragst: „Was issnu mit dem Text? Endlich fertig? Her damit — und Brigitta brauch ich zum Korrekturlesen! Numachschon!" Leider hast Du wohl zu tief meditiert, denn ein Teil Deines genialen Gedankeninhalts strömt auf Schorsch über, und er antwortet Dir in klarstem Deutsch: „Achkommalter, auf den Trick is doch schon keiner mehr reingefallen, als Motörhead noch Windeln anhatte." In aller Seelenruhe packt er sein Opfer und macht sich nach Westen davon. Du starrst ihm nach, hoffst, daß dieser Effekt nur zeitweilig ist, und liest bei (14) weiter.

37. Eine Leiter führt nach unten, und so etwas wie Notbeleuchtung sorgt für trübe Helligkeit. Eine Tür nach Westen steht halb auf, und dahinter ertönt rhythmisches, dumpfes Rumpeln, gemischt mit dem „Liräää!"-Gebrüll von Schorsch. Du wappnest Dich zum entscheidenden Kampf! Moni wappnet sich unter (30), Richy mit der Nr. (41), Joker macht mit (44) weiter, Reinhard mit (46), und Oskar liest (49).

38. Nach einigen Schritten näherst Du Dich dem Parkplatz des Joker-Verlags. Endlich hat die Latscherei ein Ende, außer für Moni, die bei (53) weitertrottet. Richy liest bei (23) weiter, Joker bei (45), Reinhard bei (4) und Oskar bei (32).

39. Du windest Dich näher heran. Da scheint ein im Boden verankertes Gitter aufgeschlitzt worden zu sein! Darunter ist ein gemauertes Loch, das zu einem Kellerfenster der Kreisch-Kasse führt. Das Fensterglas ist zerbrochen! Weiter bei (9).

40. Wie ein Fisch im Wasser wirfst Du Dich blitzschnell auf die Seite und streust dem Schlitzer etwas vom lockeren Sand in die Augen. Er brüllt auf („Huääh! AAArghh! Liräääglg!") und wetzt in Richtung Westen von dannen, eine quietschende Brigitta unter'm Arm. Puh, das war knapp! Weiter bei (55).

41. Todesmutig packst Du Deinen Gameboy und tust so, als sei er eine hochfrequente Zerpixelungswaffe. Du öffnest die Tür ganz und betrittst den Nachbarraum (52).

42. Irgendwo hier muß doch Dein schwarzer Pyjama herumliegen, den Du immer fürs Mittagsschläfchen benutzt. Du steigst über das Chaos hinweg und findest den Dress vor dem Fenster. Jemand hat ihn als Vorhang zweckentfremdet; vermutlich Richy. Du schlüpfst in die Klamotten und fühlst Dich sogleich richtig kuschelig. Hey, nicht einpennen! Es geht nämlich weiter, und zwar bei (35)

43. Tschä, hinter Schorsch ragt ein einsamer Baum in die Lüfte, geradezu ideal für eine Ninja-Attacke von oben. Vorsichtig kletterst Du hinauf und hängst bald außer Reichweite des Schlitzers auf einem stabilen Ast. Jetzt wäre es nicht schlecht, wenn man einen standesgemäßen Wurfstern hätte! Dein suchender Blick fällt auf den nächtlichen Himmel, und ehe jemand „Paff!" sagen könnte, greifst Du nach oben, erwischst jedoch leider nur einen Fixstern, der sich einfach nicht ablösen läßt. Wenn Du den Trick nochmal versuchen willst, ab zur Nr. (3), ansonsten mußt Du bei (24) weiterlesen.

Gerade mal acht Monate liegen zwischen 21st Centurys phantastischem Debut-Flipper „Pinball Dreams" und seinem Nachfolger — können die Spielhallenbesitzer jetzt endgültig ihre Läden dichtmachen?

Nein, soweit ist es noch nicht, denn statt Revolution bietet Pinball Fantasies „nur" Evolution; sprich vier neue Unterlagen für die schnelle Silberkugel. Die narrensichere Tastatur-Steuerung (die Maus dient nach wie vor nur zum Starten des Balls) wurde also praktisch 1:1 vom Vorflipper übernommen, aber abgesehen von der obligaten Rempel-Taste, gab und gibt es daran schließlich auch nichts zu rütteln…

Was nun den Spielspaß betrifft, steht das zweite Digi-Pinball dem ersten nicht nach, erneut sind Design und Optik über alle Zweifel erhaben: „Partyland" startet mit einem kunterbunten Jahrmarkts-Hintergrund, „Speed Devils" präsentiert verschiedene Motive rund ums Auto, die „Billion Dollar Gameshow" zeigt sich im Glücksrad-Gewand, und „Stones'n'Bones" kommt im Fantasy-Look samt Totenköpfen daher. Die Anordnung der Bumper, Rampen, Boni etc. ist raffiniert und ausgefuchst wie eh und je; vermißt haben wir lediglich Freispiele und die Möglichkeit, mehrere Bälle auf einmal durch die Gegend bugsieren zu können. Naja, zum Ausgleich verlost der Rechner nach dem Game Over via Zufallsgenerator einen Extraball.

Besonderes Augenmerk richtete das schwedische Programmierteam von Digital Illusions diesmal auf vertrackt angeordnete Transportkanäle, die immer eine höllische Konzentration darauf verlangen, wo die Kugel im nächsten Moment wieder auftaucht. Überhaupt ist Geschwindigkeit hier Trumpf! Jede der farbenfrohen Stages ist über zwei Screens groß und wird blitzschnell und butterweich nach oben bzw. unten gescrollt; die Kugel flitzt nicht nur rasant über die Plattform, auch das Rollverhalten (Bahn, Beschleunigung, Aufpralldämpfung) steht dem ihrer „echten" Kneipen-Kollegen nicht nach. In punkto Sound hat Pinball Fantasies gegenüber dem Vorgänger noch einmal leicht zugelegt: Die Begleitmusiken passen stets prima zum Thema des jeweiligen Levels und klingen nun noch einen Deut rhythmischer und origineller; auch die Sound-FX rumpeln nun etwas kraftvoller aus dem Lautsprecher.

Darüberhinaus sind noch Detailverbesserungen zu vermelden, etwa daß die Highscores hier nicht mehr „komplett", sondern für jeden Flipper einzeln gespeichert werden. Auch das Anzeigeboard hat erkennbar an Lesbarkeit gewonnen, und statt sieben Spielern, dürfen nun derer acht (hintereinander) die Kugel scheuchen. Die Frage ist bloß, ob derlei Fortschritte nicht auch in Form einer preisgünstigen Datadisk machbar gewesen wären? Naja, grau ist bekanntlich alle Theorie, und in der Praxis werden zumindest all jene von Pinball Fantasies begeistert sein, die den Vorgänger noch nicht besitzen. Und eingefleischte Pinball-Träumer können sich ja (hoffentlich) bei einem kleinen Probespielchen ihr eigenes Bild machen… (pb)

PINBALL FANTASIES
(21ST CENTURY ENTERTAINMENT)

FLIPPER – SIMULATION

83% „AUSGEFEILT"

GRAFIK	79%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	84%

FÜR ANFÄNGER

PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	HIGHSCORES	
DEUTSCH	NEIN	

Der Partyland-Flipper

Keine Grabesstimmung bei den Stones'n'Bones

DER BALL, AUS DEM TRÄUME SIND?

Im Niemandsland zwischen PD-Games und ausgewachsener Vollpreis-Soft sind wieder drei neue Spiele aufgetaucht, die alle einen runden Fuffi pro Stück kosten. Je nach Qualität wäre das entweder äußerst günstig oder unverschämt teuer…

GOLIATH

Hinter dem schwergewichtigen Namen verbirgt sich eher ein David des Tüftel-Genres: Zwei Spieler (auf Wunsch springt ein schwacher Computergegner ein) versuchen, auf einem 16 x 16 Felder großen Brett per Zufallsgenerator vorgegebene Figuren zu Rechtecken zusammenzusetzen. Praktisch und regeltechnisch läuft das so etwa auf eine Mischung aus „Tetris" und Reversi hinaus. Ein bißchen aufgepeppt wird die Geschichte durch zwei weitere Spielmodi mit Bonussteinen oder anderer Spielfeldbegrenzung, eine Hilfe-Funktion und verschiedene Figuren-Sets. Trotz des steinchentypischen Wiederholungszwangs, auch Suchteffekt genannt, ist das Gameplay letztlich recht mager, was sich gut mit der tristen Grafik und den sparsamen FX verträgt. Bloß an der robusten Maussteuerung gibt's nichts auszusetzen — der nächste, bitte!(pb)

MAGIC BALL

Mit einem richtigen Flipper hat diese Pinball-Simulation etwa soviel gemeinsam wie ein Kuhfladen mit einer Pizza. Das heißt, es gibt zwei bzw. vier Paddles, sowie diverse Bumper, Lampen und Schalter, die sich in insgesamt zehn paßwortgesicherten Leveln mit verschiedenen Hintergrundbildern tummeln. Doch die Anordnung der Schikanen und das eher an einen Tischtennisball erinnernde Verhalten der Kugel machen ein gezieltes Vorgehen nahezu unmöglich. Zudem wird der dünne, spielerische Gehalt auch hier wieder prachtvoll ergänzt von einer Präsentation mit Sparefroh-Optik, belangloser Hintergrundmusik und Klick-Klack-FX. Die eigentlich obligatorische Rüttel-Möglichkeit fehlt ebenfalls; da hilft es auch nichts mehr, daß die Tastatur-Steuerung und die Ballgeschwindigkeit (siebenfach) einstellbar sind — Schwamm drüber!(pb)

BENNY BEETLE

Auf dem von oben gezeigten Spielfeld kriecht Käfer Benny mittels hakeliger Sticksteuerung nach und nach durch 200 auf vier Welten verteilte Räume. Die bekrochenen Farbfelder verschwinden, wodurch manchmal Extras zum Vorschein kommen. Das sind z.B. Teleporter, Schlüssel für den Levelausgang oder Goldklumpen, mit denen sich Benny in den Shops bessere Waffen zur Bekämpfung des herumwuselnden Ungeziefers kaufen kann. Hin und wieder muß er auch Musiknoten aufsammeln und sortieren, um an den Schlüssel für die Ausgangstür zu gelangen. Das eine oder andere Spielelement mag dabei ja ganz nett sein, aber ein originelles Gameplay ist schon was anderes. Außerdem läßt die technische Seite auch in diesem Fall fast alle Wünsche offen, einzig und allein die Farbenpracht der Grafik kann vorübergehend über die bescheidene Präsentation hinwegtrösten — also die dritte Enttäuschung… (pb)

GOLIATH (MAC SOFT)

KNOBELEI

39% „LANGWEILER"

GRAFIK	38%
ANIMATION	6%
MUSIK	40%
SOUND-FX	17%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	40%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	49,-DM	
SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	KOMPLETT	

MAGIC BALL (MAC SOFT)

FLIPPER - SIMULATION

37% „FLOPPER"

GRAFIK	45%
ANIMATION	39%
MUSIK	36%
SOUND-FX	37%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	38%

VARIABEL

PREIS	49,-DM	
SPEICHERBEDARF	1MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	KOMPLETT	

BENNY BEETLE (MAC SOFT)

GESCHICKLICHKEIT

45% „LAHMER KÄFER"

GRAFIK	59%
ANIMATION	49%
MUSIK	47%
SOUND-FX	47%
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	46%

FÜR GEÜBTE

PREIS	59,-DM	
SPEICHERBEDARF	1MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 5	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Wie versprochen, so verbrochen: Kaum haben wir im letzten Heft eine Fortsetzung angekündigt, kaum haben uns etliche aufmunternde Leserbriefe erreicht, kaum haben wir mal nix Besseres zu tun — schon präsentieren wir Euch ein paar weitere Hits von gestern, zum Preis von vorgestern!

Flitzer-Träume mit Traum-Flitzern: Super Cars II

Viel Held für wenig Geld: Switchblade II

Für kluge Köpfe

Über den Wolken etwa findet sich ein ganz hervorragendes Jagdrevier für sparsame Piloten, denn dank Action 16 düst dort nun nicht nur **F-16 Combat Pilot** sondern auch Spectrum Holobytes legendärer Ur-Falke **F-16 Falcon** durch die Lüfte. Ersterer fliegt zwar auf englisch, aber dafür auch am A500 Plus und ist für 29,— DM zu haben. Der berühmte Konkurrent spricht deutsch, zumindest in punkto Anleitung, und zwar für lumpige 34 Steine. Das ist aber keineswegs alles, denn Mindscape stiftet zusätzlich noch **Aces of the Great War** zum Himmelsstürmer-Sonderpreis von 49,— DM; wie es sich gehört mit deutscher Anleitung. Oder sind Euch fliegende Golfbälle lieber? Auch kein Problem, für bescheidene 24,— DM Startgebühr stellt Euch Kixx den klassischen Digi-Rasen aus **World Class Leaderboard** zur Verfügung. Bleiben wir beim Sport, allerdings beim Denksport. Ein Herz für mittellose Puzzler hat nämlich Hit Squad bewiesen, indem es Oceans viel kopierte Steinchenknobelei **Puzznic** zum Sonderpreis von 24,— DM neu aufgelegt hat. Das vom Spielprinzip her recht ähnliche, optisch aber wesentlich schönere **Think Cross** von Max Design ist inzwischen gar für lese und staune 19 Mäuse zu haben — dank der unermüdlichen Grübelkraft von Ascon.

Von führenden Falknern empfohlen: F-16 Falcon

Der Himmelsstürmer: Aces of the Great War

Für flinke Finger

Kommen wir nun zu den eher actionorientierten Budget-Angeboten im besten Software-Alter. Da hätte G.B.H. zunächst einmal **Switchblade II** anzubieten, jene beachtliche Mischung aus „Turrican" und „Super Shinobi". Unter deutscher Anleitung und voll Plus-tauglich schwingt hier der Held seine Flammenschwerter und hüpft solange über Plattformen, bis die Welt gerettet ist. Zweitens wäre von **Supercars II** zu berichten, einem Mega-Renner mit deutscher Anleitung, zu dem man sicher keine weiteren Worte verlieren muß. Diese beiden Teile gehen für 29,— DM in Euer Eigentum über, während Krisalis' Hallensport **Jahangir Khan Squash** bei G.B.H. (samt teutonischem Waschzettel) sogar bereits für 24 Bälle zu haben ist. Ebenfalls eine schweißtreibende Angelegenheit sind **Buffalo Bill's Rodeo Games**; dank Microvalue wechselt die deutsch angeleitete Western-Olympiade schon für 24 Schüsse den Pistolero. Last not least warten noch zwei geniale Ballerknaller auf Euren Stick, gewissermaßen zwei Hits von einem Hit: **X-Out** und **Z-Out**! Beide stammen von Kixx, beide scoren bereits für 24 Märker, und „Z-Raus" ist bei deutscher Anleitung sogar Plus-kompatibel. Na, das sollte doch als Floppy-Futter einstweilen reichen, oder? Falls noch Kohle übrig bleibt, könnt Ihr sie ja in Weihnachtsgeschenke investieren… (jn)

Der Berserker unter den Ballerinas: Z-Out

Für Querdenker: Think Cross

Die Zweit-Invasion

Dungeons of Avalon II

Riecht an meinen Zähnen, ihr Helden!

Es war im sonnigen Mai, da überraschte uns das Diskettenmagazin „Amiga Fun" mit einem pfiffigen und zudem hübschen Rollenspiel zum Superduper-Sonderpreis. Jetzt geht das Abenteuer weiter…

In Avalon sind seit unserem letzten Besuch satte 49 Jahre vergangen, aber das Böse hat das Fantasy-Reich nicht vergessen — plötzlich und unerwartet schlägt es wieder zu! Die auf einer Insel gelegene Stadt Isla wird von höllischen Horden attackiert, und vom König ausgesandte Hilfstruppen gehen den Weg allen Fleisches. Da hilft nur ein bewährtes Hausmittel: Sechs Schlagetots zusammenkramen und als Rettungstrupp in die von Monstern überschwemmte City teleportieren.

Rein technisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel verändert. Nach wie vor stehen im Party-Bastelbuch acht Fantasy-Rassen wie Elfen und Gnome sowie ebenfalls acht Jobs (vier davon magisch) zur Verteilung an; Fertig-Helden inklusive. Immer noch bestehen die Städte aus kleinen Menüs mit Bildchen, während Dungeons in prächtigem und schnellem 3D daherkommen. Rätselmäßig hat man für die verzwickten Knobeleien einmal mehr in der „Dungeon Master"-Schublade gekramt: ziehe Hebel, drücke Knopf, nimm Item und wende es woanders an. Geprügelt wird nach dem klassischen Kampfsystem à la „Bard's Tale" (Joe schlägt Daisy; 5 Schadenspunkte), und mit einem hübsch-häßlichen Porträt des Ungeheuers als Dreingabe. Schließlich sind neben der pflegeleichten Maussteuerung noch mehrere hübsche Soundtracks samt netten, wenngleich nicht eben originellen FX zu erwähnen.

Tja, bei soviel Bewährtem greifen wir am besten auch auf ein bewährtes Fazit zurück: In der Oktober-Ausgabe von Amiga Fun steckt viel Abenteuer für wenig Geld! (jn)

DUNGEONS OF AVALON II (CT-VERLAG)	
CLASSIC – ROLLI	
70% „BEACHTLICH"	
GRAFIK	70%
ANIMATION	26%
MUSIK	64%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	69%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 19,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Schlimmer als der Barras?

Sturmtruppen

Nur dienen ist schöner…

Nicht nur Film-Helden, auch erfolgreichen Comic-Figuren wird ja oft die Gnade eines zweiten Software-Lebens zuteil. In 99 von 100 registrierten Fällen handelt es sich dabei allerdings eher um einen Fluch…

So auch bei diesem antimilitaristischen Militär-Klamauk. Der zugrundeliegende Comic ist ja tatsächlich ganz witzig, aber was die Kameraden Versofter daraus gemacht haben, ist etwa so reizvoll wie eine Grundausbildung auf einer verlassenen Bohrinsel im Eismeer!

Besonders das Gameplay ist in Sachen Abwechslung kaum noch zu unterbieten: Ein Kommißkopp im kleidsamen Oliv muß durch sechs Level (Kaserne, Schlachtfeld, Stadt, Wüste, Wald, Schneefeld) rennen, springen, fahren und fliegen, während ihm ununterbrochen Kommißköppe im kleidsamen Oliv entgegenrennen, -springen, -fahren und -fliegen. Anfangs kann er die Gegenseite nur mit der nackten Faust bekämpfen oder mit seinen Knobelbechern niederstiefeln, doch die Aufrüstung erfolgt schon bald, da im Feindesland haufenweise herrenlose Jeeps, Motorräder, Flugzeuge und (per Space-Taste auswählbare) Waffen aller Art auf ihn warten. Dadurch wird seine Reise zwar schneller und explosiver, aber bestimmt nicht interessanter.

Zugegeben, auf den ersten Blick sieht die Grafik gar nicht übel aus, wie sie da langsam (aber ruckelfrei) horizontal vorüberscrollt. Leider ändert sich aber auch beim zweiten, dritten usw. Blick nicht viel, weshalb die Sache bald langweilig wird. Musik und FX sind wahlweise verfügbar und klingen gleichermaßen unmotiviert; die Stick-Steuerung ist ganz brauchbar, und das Level-Design halbwegs fair — aber wozu dieser Byte gewordene Ausbund an Einöde insgesamt eigentlich gut sein soll, versteht wohl nur ein Armee-Ausbilder. (rf)

STURMTRUPPEN (IDEA)	
ACTION – COMIC	
44% „KEHRT MARSCH!"	
GRAFIK	66%
ANIMATION	57%
MUSIK	54%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	38%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Entwarnung in Deutschland! Wir führen auch lustige Software zu HIMMLISCHEN PREISEN

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

Auf die empfohlenen Verkaufs-preise der Hersteller

31,6%
Nachlaß Nachlaß

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04
A-Train		Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA	Vorb.	95.72
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	82.04
Aces of the Great War	DA	61.52	75.20
Addams Family	DA	54.68	
Ashes of Empire		82.04	82.04
Another World	DA	54.68	61.52
Apidya	DA	47.84	
Aquaventura	DA	54.68	
Armour Geddon 2	DA	61.37	68.37
Airbus A 320		75.20	95.72
Airbus A 320	DA	88.89	95.72
BAT 2	DV	68.37	82.04
B-17 (Microprose)	DA	Vorb.	95.72
Bane o.t.Cosmic Forge	DV	68.37	68.37
Battle Isle	DV	68.37	82.04
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00
Birds of Prey	DA	68.37	88.87
Bitmap Bros.Vol.I	DA	54.68	54.68
Black Crypt	DV	54.68	68.37
Buck Rogers 2	DA	61.52	61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	68.37
Civilization	DV	78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	95.72
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Conquest of the Longbow	DV	82.05	82.05
Cruise for a Corpse VGA	DV	61.52	68.37
Cyberblast	DA	41.01	
D-Generation	DA	41.01	68.37
Die Hard 2	DA	54.68	61.52
Dark Seed	DV	82.04	88.89
Dark Half		Vorb.	82.04
Darklands	DV	Vorb,	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.04
Deliverance	DA	54.68	
Das Schwarze Auge	DV	68.37	82.04
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.52
Dune	DV	61.52	75.20
Die Kathedrale	DV	82.04	82.04
Discovery	DV	61.52	68.37
DoJo Dan	DA	54.68	
Dynablaster (mit Adap.)	DA	61.52	61.52
Eco Quest	DV	75.20	82.04
Elvira 2	DV	68.37	82.04
Elite Plus	DA	58.10	88.89
Eternam	DV		75.20
European Championship	DA	54.68	61.52
Epic	DA	61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04	82.04
Falcon 3.0	DA		95.72
Fire and Ice	DA	54.68	
F-15 Strike Eagle 3	DA		95.72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	88.89
Gods	DA	54.68	68.37
Global Effect	DA	68.37	68.37
Global Conquest	DA	68.37	82.04
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	68.37
Gunship 2000 VGA	DA	Vorb.	95.72
Heart of China	DV	68.37	82.04
Hexuma	DV	75.20	75.20
Heimdall	DV	75.20	75.20
History Line	DV	68.37	75.20
Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV	88.89	95.72
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	54.68	
James Pond	DA	17.06	
James Pond 2 (Robocod)	DA	54.68	
Jim Power	DA	54.68	
John Madden Football 2	DV	58.10	68.37
Kaiser	DV	88.89	88.89
Kings Quest 5	DV	68.37	95.72
Les Manley Lost in L.A.	DV		68.37
Legend	DA	61.52	68.37
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	82.04
Leisure Suit Larry 5	DV	68.37	82.04
Lemmings	DA	54.68	68.37
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84
Lemmings Boot + ADD ON	DA	54.68	61.52

Programm		Amiga	IBM
Links	DA	75.20	88.89
Links 386 Pro	DA		102.56
Lure of the Temptress	DV	61.52	68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	61.52	
Mad TV	DV	68.37	82.04
Mantis	DA		95.72
Manchester United Europe	DA	54.68	61.52
Maniac Mansion	DV	61.52	61.52
Mega lo Mania/First Sam.		61.52	
Might and Magic 3	DV	68.37	82.04
Might and Magic 4	DV		95.72
Microprose Golf	DA	78.62	78.62
Monkey Island	DV	68.37	82.04
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04
No Second Price	DA	61.52	61.52
Nova 9		Vorb.	82.04
Premiere	DA	54.68	
PGA Golf Plus	DA	61.52	68.37
Perfect General	DA	75.20	75.20
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.04
Parasol Stars	DA	54.68	
Pinball Dreams	DA	54.68	54.68
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.72
Populous 2	DV	61.52	61.52
Pools of Darkness		60.87	68.37
Push Over	DA	54.68	61.52
Police Quest 3	DV	82.04	82.04
Project-X	DA	54.68	
Quest for Glory 2		82.04	82.04
Railroad Tycoon	DA	78.62	88.89
Rampart	DA	61.52	68.37
Realms	DV	61.52	75.20
Regent	DV	67.72	
Red Zone	DA	54.68	
Rex Nebular	DA	Vorb.	88.89
Risky Woods	DA	58.10	58.10
Rise of the Dragon	DV	82.04	82.04
Robocop 3	DA	54.68	Vorb.
Sensible Soccer	DV	54.68	
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	
Shadowlands	DA	61.52	61.52
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52	75.20
Sim Earth		95.72	82.04
Startrek 25th Anniver.	DA	Vorb.	68.37
Starflight 2	DA	54.68	68.37
Striker	DA	54.68	Vorb.
Space Max	DV	61.52	68.37
Special Forces	DA	78.62	88.89
Space Quest 4	DV	68.37	82.04
Space Shuttle	DV	75.21	109.40
Super Tetris	DA	68.37	78.62
Tennis Cup 2	DA	68.37	68.37
The Humans	DA	61.52	61.52
The Siege			68.37
Turrican 2	DA	13.64	
Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ultima 7	DA		75.20
Ultima 7 kpl.deutsch	DV		95.72
Ultima Underworld	DA		82.04
Vroom	DA	54.68	
Vroom Data Disc	DA	34.16	
Vikings - Fields of Conq.		54.68	82.04
Wayne Gretzky 2 Can.Cup	DA	54.68	61.52
Winter Challenge	DA		75.20
Wizkid	DA	54.68	
Wizardry 7	DA		Vorb.
Wing Commander	DV	75.20	47.84
Wing Commander 2	DV		82.04
Wing Commander 2 Op . 1	DA		41.00
Wing Commander 2 Op . 2	DA		41,00
Wolfchild	DA	54.68	
Wonderland		61.52	68.37
Zack McKracken	DV	61.52	61.52
Zool	DA	54.68	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Konsolen		
Game Gear		
Grundgerät m. Columns	DA	259.95
Ax-Battler	DA	55.96
Chessmaster	DA	63.96
Donald Duck Lucky D.	DA	63.96
Dragon Crystal	DA	55.96
Factory Panic	DA	55.96
G-Loc	DA	55.96
Halley Wars	DA	63.96
Joe Montana Football	DA	63.96
Mickey Mouse	DA	63.96
Ninja Gaiden	DA	63.96
Olympic Gold	DA	71.96
Out Run	DA	63.96
Pengo	DA	47.96
Putt & Putter	DA	47.96
Shinobi	DA	63.96
Slider	DA	63.96
Solitaire Poker	DA	63.96
Sonic the Hedgehog	DA	63.96
Space Harrier	DA	55.96
Super Monaco G.P.	DA	47.96
Wonderboy	DA	47.96
Woodypop	DA	47.96
World Class Leaderb.	DA	63.96
Lynx 2		
Grundgerät	DV	179.95
All Points Bulletin		63.20
Awesome Golf		63.20
Chequered Flag		55.20
Klax		63.20
Ninja Gaiden		63.20
Paperboy		63.20
Rampage		63.20
Road Blasters		63.20
Rygar		63.20
Shanghai		63.20
Stun Runner		63.20
Toki		63.20
Viking Child		63.20
Warbirds		55.20
Xybots		63.20
Mega Drive		
Grundgerät o.Spiel	DV	259.95
Beast Wrestler		89.96
EA-Hockey	DA	103.96
Golden Axe 2	DA	95.96
Kid Chameleon	DA	95.96
Olympic Gold	DA	103.96
Zubehör: PC,Amiga		
Joyst.Analog Xtra		79.95
Joyst.Comp.Pro Star blau		35.95
Soundblaster 2.0		229.95
Soundblaster 2.0	DV	254.95
Soundblaster Pro 3.0	DV	429.95

386 DX,33MHZ,4 MB RAM,40 MB Festplatte,
VGA Monitor,1× 3.5 LW/ 1× 5.1/4 LW
Preis komplett DM 2699.00

wie oben jedoch 486DX,33MHZ
Preis komplett DM 2995.00

Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen		
Teac PC 3.5" 1.44MB	DM	115.95
Teac PC 5.25" 1.2MB	DM	129.95
Festplatten:		
Seagate 106 MB 15ms	DM	499.95
Conner 212 MB 16ms	DM	999.95

Auf alle Computerspiele in unserem Programm...
Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
99,00 × 0,684 = **67,72**

Vorteile für Euch

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

RACHE IST RÜHREI!

DIZZY

PRINCE OF THE YOLKFOLK

Vor vier Wochen haben wir noch behauptet, an dieses Spiel sei hierzulande nur über die Compilation „Dizzy's Excellent Adventures" ranzukommen. Und jetzt? Jetzt liegt es einsam und verlassen auf unserem Schreibtisch und blickt uns vorwurfsvoll an…

Verschwenden wir schnell einen Satz an die Background-Story, auch wenn das bei Actionadventures meist wenig Sinn macht: Unser Budget-Prinz wurde vom Bösewicht Rockward in eine finstere Höhle gesperrt, anschließend hat der Fiesling auch noch die Prinzen-Freundin Daisy auf sein Schloß entführt. Sowas läßt ein blaublütiges Ei natürlich nicht auf sich sitzen!

Per Knopfdruck kann ihre hochwohlgeborene Rundheit bis zu drei Gegenstände sammeln, um sie später (teilweise auch miteinander kombiniert) an der richtigen Stelle zu verwenden. Wo diese Stelle ist, erfährt man entweder durch simples Ausprobieren, oder man fragt halt die Leute, denen man so begegnet. Neben der Hirn- ist auch Handarbeit gefragt, denn Dizzy muß über Schluchten hüpfen und auf Wolken bzw. Plattformen springen — landet er dabei im Wasser, geht's mit seinen drei Bildschirmleben dahin; das gleiche Schicksal blüht dem populären Eierkopf, wenn er sich von finsteren Gestalten auf der Jagd nach Eiweiß zu sehr rumschubsen läßt. Zum Wiederauftanken seiner Energievorräte bedient sich das heldenhafte Hühnerprodukt interessanterweise der herumliegenden Kirschen, Dizzy ist also Vegetarier.

Grafik und Musik sind ganz nett, die Soundeffekte glänzen durch Abwesenheit, dafür steht die Stick-Steuerung wacker ihren Mann. Aber da man nur 24 Taler investieren muß, hat uns Codemasters mit dem Spiel sicher kein faules Ei ins Nest gelegt, zumal ein hübsches Poster im Preis enthalten ist. (rf)

DIZZY – PRINCE OF THE YOLKFOLK
(CODEMASTERS)

ACTION – ADVENTURE

59%
„FRISCH-EI"

GRAFIK	[illegible]%
ANIMATION	57%
MUSIK	57%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	60%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 24,-

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

DUNGEON BLASTER II

SCHORSCH'S REVENGE

44. Todesmutig packst Du die Colgate-Dose (falls Du sie hast) und enterst singend („When the Saints go marching in") und sprühend (wenn Du kannst) den Raum. Links erblickst Du Gitti auf dem Boden liegend, geradeaus den Schlitzer inmitten eines Riesenhaufens von Lire-Noten, und rechts Alberto Geldzini, den ungekrönten König der Lire-Fälscher neben seiner stampfenden Druckmaschine. Er hat bereits erhebliche Probleme, sich an Schorsch zu gewöhnen, doch als er Dich sieht, fällt er mit dem Stoßseufzer „Oh, Madonna! Oh, gaga gaga!" vollends in Ohnmacht. Eine einmalige Gelegenheit! Du schnappst Dir das am Boden liegende Schlitzermesser sowie die Indy-Diskette, befreist Brigitta von ihren Fesseln und verläßt frohgemut die Stätte des Dramas. Schorsch trällert immer noch „Liräää!" und hat nicht mal was gemerkt! Weiter bei (60).

45. Du startest Dein Turbo-Skateboard und bist Dir hundertprozentig sicher, daß Du den ruchlosen Schorsch bald eingeholt haben wirst. In gewisser Weise ist das auch richtig, denn als Dein Board bei etwa Tempo 150 am Bordstein einer Querstraße hängenbleibt, fliegst Du in hohem Bogen durch die Luft und erkennst für Sekundenbruchteile Schorsch an einem Lagerfeuer hockend unten im Park, die gefesselte Brigitta neben sich. Dann erkennst Du für eine Weile gar nichts mehr, weil Du frontal mit Superman zusammenstößt, der das Mädel auch gerade retten will. Immerhin landest Du weich, weil nämlich Batman (wollte ebenfalls retten, die Konkurrenz schläft nicht!) Dich mit seinem Bat-Seil abfängt — zieh 5 Schadenspunkte ab, winke den überflüssigen Superhelden zum Abschied zu und wende Dich nach Westen in den Park (6) oder nördlich (25) bzw. südlich (33) in Richtung Querstraße.

46. Todesmutig schaltest Du die 50-MHz-Karte unter Deiner Zunge ein, bereit, alle Feinde gnadenlos niederzuquasseln, und betrittst den Nachbarraum (52).

47. Auf diesem Weg näherst Du Dich der Haarer City. Ob Schorsch tatsächlich hier vorbeikam? Schon denkbar, schließlich ist dies auch die grobe Richtung zur Colgate-Company nebst Paua Plä-Redaktion. Weitergehen (38), umkehren (20) oder nach Spuren suchen (16)?

48. Ah, hier arbeiten die Mädels. Uschi telefoniert mit ihrem neuen Freund in Borneo (auf Firmenkosten — wenn Michael das wüßte!), Petra liest gedankenverloren im „Playgirl" und Regine reicht Dir eine Dose Spinat. „Steck weg", sagt sie gönnerhaft, „siehst ja aus wie Popeye!" Na ja, Du nimmst das Gemüse und wanderst zu (35) zurück.

49. Todesmutig packst Du die Spinat-Dose. Zwar magst Du keine Dosen-Pflanzen, aber vielleicht mag Schorsch ja auch keine. Du betrittst vorsichtig den Nachbarraum. (52)

50. Jetzt stell Dich nicht so an, seit wann haben Fortsetzungen was mit Logik zu tun?! Such Dir aus, ob der Bösewicht nur im Koma lag, von Aliens wiederbelebt wurde oder überhaupt unsterblich ist, und dann marsch zur 35!

51. Würfeln, meine Liebe: Bei 1 bis 4 geht es mit Nummer 43 weiter, würfelst Du jedoch eine 5 oder 6, so wirst Du von Schorschi entdeckt, und er bricht brüllend in Richtung West durchs Unterholz — samt Gitti, versteht sich. Weiter bei (14).

52. Du traust Deinen Augen nicht! Links liegt Brigitta am Boden, geradeaus hockt Schorsch selbstvergessen in einem riesigen Haufen von Lire-Noten, und rechts (neben einer stampfenden Druckmaschine) starrt Alberto Geldzini, der ungekrönte König der Lire-Fälscher, mit schreckgeweiteten Augen auf die Szenerie. Ja, da weht der Mantel der Geschichte! Du ergreifst ihn, das auf dem Boden liegende Schlitzermesser sowie die Indy-Disk, befreist Deine Lieblings-Kaffeekocherin und machst Dich vom Acker. Die beiden Lire-Fans haben Dich nicht mal bemerkt, und Schorsch grölt noch immer: „Liräää! Uaaah!" Weiter bei (60).

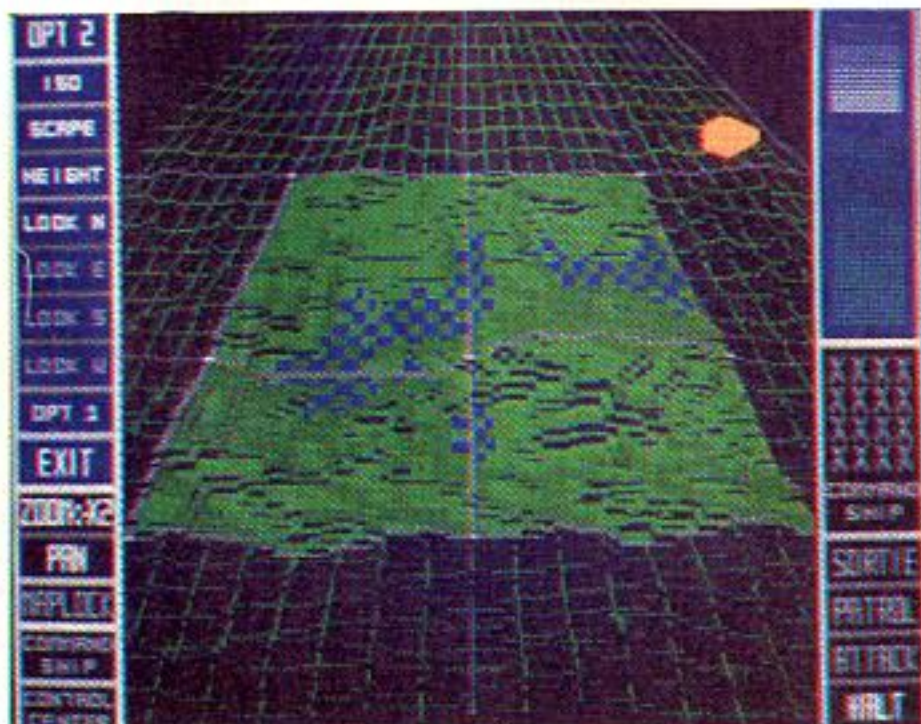
AIR SUPPORT

Angekündigt hatte Psygnosis diesen inoffiziellen Nachfolger zu „Armour-Geddon" schon seit Ewigkeiten, aber da unbedingt auch ein dickes, deutsches Handbuch und eine 3D-Brille in der Packung liegen sollten, hat's mal wieder etwas gedauert...

Obwohl sich im Intro Digi-Düsenjäger ruckelfrei in die Lüfte schwingen, geht's hier weniger um Fliegen & Ballern als um die hochstrategische Simulation eines Zukunftskriegs, der komplett im Computer stattfindet. Da ein (ursprünglich vorgesehener) Zwei-Spieler-Modus fehlt, muß der einsame Feldherr in 20 Trainings- und bis zu 40 Voll-Missionen versuchen, das Amiga-Hauptquartier einzuebnen. Dazu stehen ihm 16 futuristisch anmutende Vehikel zur Verfügung, unter anderem Panzer, Jagdflugzeuge, Raketenwerfer und ein fliegender Kommandostand.

Es gibt zwei Spielmodi: Beim einen darf man sein Kriegsgerät mittels eines ausgeklügelten Markierungs- und Zielortungssystems über die Landkarte rollen lassen, wobei die Mini-Armee selbständig ihre Ziele angreift und vernichtet. Man kann sich aber auch selbst auf's Schlachtfeld begeben, das dann in einer etwas abstrakten, aber äußerst flotten Drahtgitter-Grafik dargestellt wird. Hier kommt auch die 3D-Brille ins Spiel — nach kurzer Eingewöhnungszeit vermittelt sie tatsächlich einen räumlichen Eindruck des Geschehens, der durch die vielen verschiedenen Kameraperspektiven noch verstärkt wird.

Verpatzte Missionen müssen bzw. können wiederholt werden; wenn die Erfolge beim Kriegsspielen allerdings dauerhaft zu wünschen übrig lassen, fliegt man gnadenlos raus. Gesteuert wird wahlweise (und sorgenfrei) mit Tasten, Stick oder Maus, darüberhinaus kann man jederzeit auf einen Autopiloten zurückgreifen. Ein Abspeichern von Spielständen ist dabei unnötig, da für jede absolvierte Mission ein Paßcode existiert. Auch sonst sind reichlich Optionen und Einstellmöglichkeiten vorhanden, z.B. für die Sprachausgabe, die Perspektive der zoombaren 3D-Karten und und und.

Die Präsentation ist dafür eher sparsam ausgefallen, auf Begleitmusik muß man hier beispielsweise gänzlich verzichten. Nicht nur deshalb werden vornehmlich gestandene Strategen an diesem actionlastigen Computer-Krieg ihre Freude haben, denn als Simulation der eingesetzten Waffensysteme überzeugt Air Support nur sehr bedingt. Aber schließlich gibt's die ja auch erst in der Zukunft... (rf)

AIR SUPPORT (PSYGNOSIS)	
ACTION – STRATEGICAL	
68% „DRAHTIG"	
GRAFIK	62%
ANIMATION	66%
MUSIK	31%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	71%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie wieder die besten und interessantesten ausgewählt.
Sie finden hier extrem preiswerte Software zu allen nur denkbaren Themenbereichen.
Alle Programm-Disketten haben einen Anti-Virus-Test durchlaufen. Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Massenweise Neuheiten

und noch mehr Programme
auf jeder Disk

zum Aktionspreis von

jetzt nur noch 3,80 DM pro Stück

ab 20 Disk nur noch 3,50 DM "

+ je Bestellung 1 Gratis-Disk nach Wahl!

Besteht ein Programm aus mehr als einer Diskette, so ist die Disk-Anzahl jeweils gesondert vermerkt. Bitte geben Sie bei Bestellungen **die entsprechende Bestell-Nr.** an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

Bestell-Nr.	
1101	Tools zum Betriebssystem 2.0
1102	ImageLab,ILBM2Image,Surf -3 Grafikutilities
1103	10 Utilities z.B. KugelED,ShellMenu,RasterLab
1104	SBall,MegaBall,Mosaic,FamilySol,Amiga-Tration 5 super Spiele
1105	Tron und Pharao 2 Strategiespiele
1106	mehrere lange Musikdemos! Super Qualität!
1107	Ein super Erdkunde-Programm zum Lernen und Nachschauen von länderspezifischen Daten!
1108	PolyDat, bBase II -Datei- und Adressverwaltung
1109	12 kleine Hilfsprogramme zB. PD-Menu,Boottool
1110	LabelPrint-Etikettendruck,PrintStudio-Druck v. IFF-Bildern,Städle-Postleitzahlenverzeichnis
1111	Space-Poker-Spiel,Manta-Witze,CassCalc
1112	6 Programme z.B. Adressdatei,Druck v. Cassetten-Hüllen
1113	Video-Label-Master V 2.3
1114	Dateiverwaltung,Galgenvogel-Spiel,Klimadiagr.
1115	2 Viruskiller sowie 2 Grafikdemos
1116	Virus im Computer - Bildergeschichte m. Musik
1117	Grafikmaschine,Imploder-Datenkomprimierer, Albert-Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1118	Übersetzungsprogramm englisch-deutsch
1119	Beethoven - Demoversion unserer Vollversion
1120	Intromaker - zum Erstellen eigener Intros
1121	Star-Trek-Spiel bestehend aus 2 Disks !
1122	6 kleine Denkspiele
1123	6 Quiz- und Denkspiele
1124	Spacewar,Running,Headgames,Down.-4Spiele
1125	Treasure Search,Missile-Com - 2 Action-Games
1126	Metro und Zon - 2 super Action-Games
1127	Ligaverwaltung - neue Version
1128	Archiv - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1129	Aquarium- Datenverwaltung der Fish-Serie
1130	FibuMaster - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
1131	Imperium - Strtegiespiel
1132	MED - komplexer Musik-Editor
1133	MED-Songs mit MED erstellte Musikstücke
1134	Post V1.5 neue Version des Postscript-Interpreters
1135	Wordpuzzle,Air Ace,Triangle - 3 Spiele
1136	Dice - C-Entwicklungssystem,Mosaik- Spiel
1137	Text Plus - Textverarbeitung, leicht bedienbar
1138	Cross - erstellt Kreuzworträtsel, Picture Editor kleines Malprogramm
1139	ILBM - Tool mit vielen IFF-Funktionen
1140	Up & Down,Humartia - 2 Spiele + Telek.-Progr.
1141	Disk Print-Labeldruck, SBall u. Tron- 2 Spiele
1142	Conquest-Kriegsstratgiespiel, Zoom-komprimiert ganze Disketten
1143	CHS - unixähnliches Supershell + Anwenderpr.
1144	Happy Song - Musikstücke mit MED erstellt !
1145	Fix Disk - verbesserter Diskdoctor
1146	Print Studio-Druckprogr.,P-Copy-Kopierprogr.
1147	NGTC - Star-Trek- Quiz besehend aus 2 Disks!
1148	DIR-Work -komfortables Arbeiten mit dem CLI
1149	Wonder Sound -Harmonie-Instrumente-Designer
1150	Superplay -Soundplayer,Zero-Virus III -Anti-Virus-Programm,Tic Tac Toe -Spiel
1151	Bastelprogramm einer Ritterburg zum Ausdrucken, bestehend aus 3 Disketten!
1152	Skyblitz,Spinvaders,Grubgrabbe -3 tolle Games
1153	Balloonacy, Atishoo - wieder 2 Games
1154	verschiedene Puzzle-Spiele
1155	Wörtersammlung und Benutzerlexikon für das Programm "Rechtschreib-Profi"
1156	6 neue Anti-Virus-Programme
1157	Sprachenverwaltung aller Art, Vokabeltrainer
1158	Dart-Punkte-Verwaltung
1159	Tischtennis,Baller- u. Geschicklichkeitsspiele
1160	Domino sowie 2 weitere Strategiespiele
1161	Pokerautomat,Kniffel und 4 weitere Spiele
1162	Snakes u. Ladders sowie Dick Dynamite, 2 tolle Spiele für mehrere Spieler
1163	2 Spiele ähnlich Memory
1164	STU -gutes Ballerspiel und Crunchman
1165	Amos-Paint - ein sehr gutes Malprogramm
1166	Jam Lab - Midi-Keyboard-Programm
1167	Artikel Datei V2.16 - Zeitschriftenkatalog
1168	Star AM Plan - elektron. Tabellenkalkulation
1169	DiaLabel V2.0-Labeldruck für Dias mit Grafik
1170	Starlight - Astronomieprogramm
1171	Hermann der User - lustiges Animationsdemo!
1172	Bildershow
1173	Ligaprogramm,Flash Copy und Fileeditor
1174	Labelstar - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + Cli-Shell-Kommandos
1175	Datei V2.14 + Zeit- gibt Uhrzeit in deutscher Sprache aus
1176	Viele Musikstücke auf 2 Disketten !
1177	VirusChecker V2.2,Vector-Detector,CliKK
1178	AK Lotto-Verwaltung,Space Archiv - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten
1179	B2 Midi - notenorientiertes Midi-Musikprogramm
1180	Medomania 2 - 8 Musikstücke
1181	VirusX 4.0 und ein Cassettendruck-Programm
1182	Silence Frontiers - Strategiespiel
1183	Alien Force - sehr gutes Spiel
1184	Moleküle-Animation
1185	DaVinci - Malprogramm,Size-Checker-A.-Virus
1186	Beat Stomper - Computer-Schlagzeug
1187	Easyprint V2.0 -Druckerhilfsprogramm für Epson-Drucker (9 und 24 Nadler)
1188	Mastermind,Dominos,IT's Logic- 3 Denkspiele
1189	Conquest,Ami Omega,Rome- 3 Strategiespiele
1190	Musik- und Grafikdemos. Sehr gut!
1191	Shuggle Ball mit Ein- und Zweispieler-Modus
1192	Tools 2.0 - noch einmal hilfreiche 2.0-Utilities
1193	ACME - Strategiespiel
1194	Dolmetsche- Übersetzungsprogramm
1195	DrawMap -erstellt von jeder Fläche der Erde eine entsprechende Karte
1196	Spedogram,D-Sound,Audioscope - 3 Programme rund um die Amiga-Sound-Bearbeitung
1197	Evil-Tower - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198	Chess - Schachprogramm
1199	Blitz und LunaLander- 2 Flugspiele
1200	Amiga-Bücher- u. Filmverwaltungsprogramm
1201	HP-Deskjet-Fonts und Anwenderhilfen
1202	Argus Copy - Kopierprogramm
1203	Vortex - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1204	Cheat Sheet - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen,C-Manual-kompletter C-Kurs

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET mit English/

Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur 35,- DM

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer !
Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint, Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer, Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser, Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator, Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik
sowie weitere 60 Programme !

100 Programme

zum KOMPLETTPREIS von 89,- DM

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper, Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot, ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci, Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX , Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart, Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan! KOMPLETTPREIS nur 99,- DM

WARE ZU FAIREN PREISEN !

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids,SYS, Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH

eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke,Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilmaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw...

nur **29,90 DM**

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor, Fußballmanager,Eishockeymanager,Treasure Search,Headgames,Cobra, The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball,Peters Quest,Raumstation, Drip-Game,Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on,Puzzle, Stein-schlag,Number-Fumbler,Halma,Tennis,Space Battle, Space War,Missile Command,Jumpy,Supersenso, Cosmo-roids,Running,Downhill,Quattro, Pyramide,Skat und viele andere !

105 SPIELE

KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

LEERDISKETTEN

	3,5" 2DD	3,5" 2HD	5,25" 2D	5,25" 2HD
10 Stück DM	8,50	16,90	4,90	11,50
50 Stück DM	40,00	80,00	22,50	50,00
100 Stück DM	79,00	150,00	42,00	95,00
400 Stück DM	308,00	580,00	156,00	360,00

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte , z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch — 27,-DM

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips& Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER — 49,-DM

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Ins-trumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks — 69,-DM

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5.25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! — 67,-DM

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogrammmit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks — 29,90 DM

TURBOPRINT PROFESSIONEL — 139,- DM

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß — 78,- DM

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software — 75,- DM

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch — 119,- DM

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich — 149,- DM

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung — 49,- DM

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. — 19,- DM

BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen — 19,- DM

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoption — 29,- DM

MOVIE-MAKER Animations-Konstruktion-Programm — 29,- DM

HARDWARE:

Artikel	Preis
3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	125,- DM
3,5" LAUFWERK extern, wie vor, jedoch 1 Jahr Garantie	139,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar, 1 Jahr Garantie	59,- DM
1 MB-Ram-Karte für A500plus	99,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar	219,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	269,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,- DM
MAUS-MATTE	7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95	EPSON LQ 500-850	DM 11,95

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.	Bezeichnung	Einzel-Preis	Gesamt-Preis
1		Gratis-Disk nach Wahl		DM 0,00

Absender: ○ Zahlung per NN ○ per Vorkasse(bar,Scheck)

Name/Vorname ______

Straße ______ PLZ/Ort ______

Datum,Unterschrift ______

Versandkosten: NN 8,50 DM - Scheck 6,-DM - Ausland 20,-DM --gilt bis 5kg Gewicht

ABC-SOFT

Ingo Güldenpfennig

Fachhandel für Hard- und Software

TEL. 05261/68475
FAX 05261/68229
Btx *ABC-SOFT#

WIR HABEN UNSEREN ERSTEN HARD- UND SOFTWARE-SHOP ERÖFFNET !

DAHER GILT AB SOFORT FOLGENDE ANSCHRIFT:

Lange Str.84 , D- 4930 Detmold

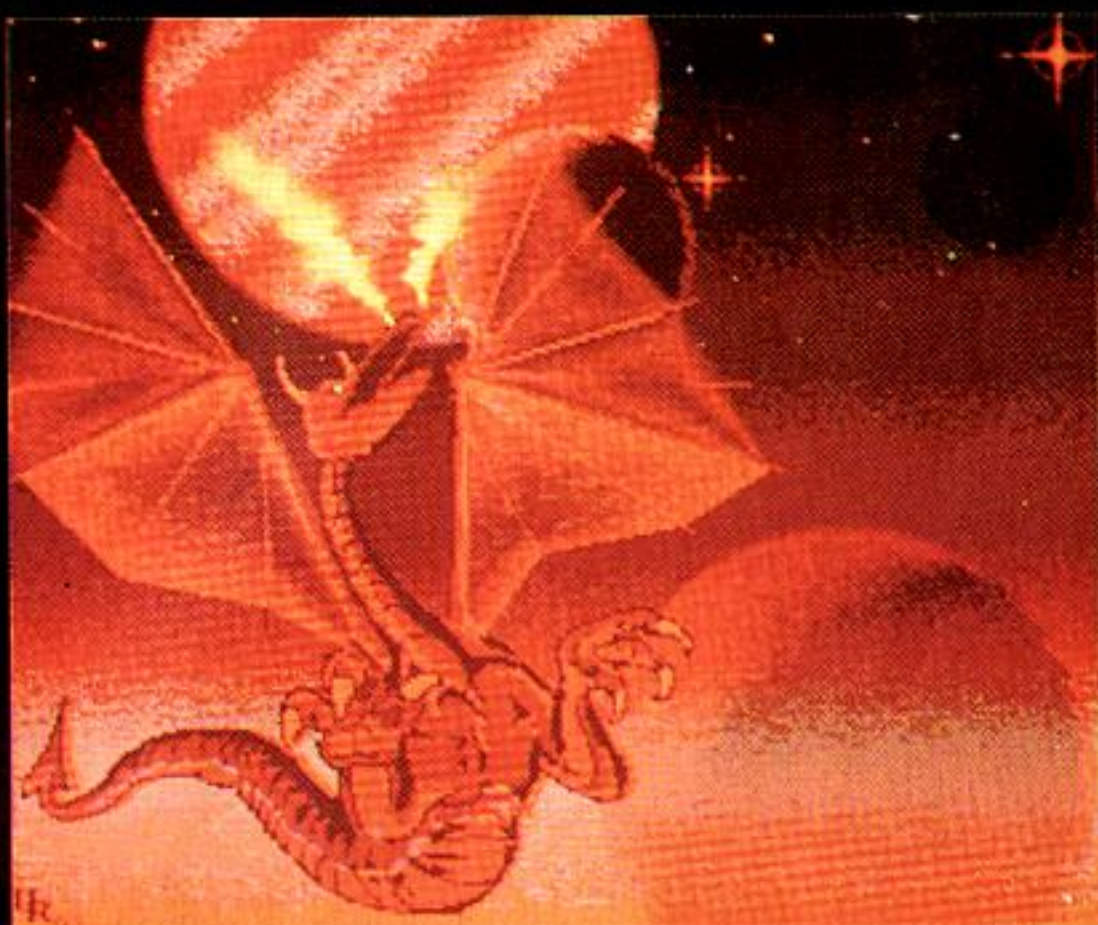
Joker Galerie

Markus Bucheli aus Oberwil hat eine besonders harte Währung entdeckt — und nicht nur Brork ist von dem Schein begeistert!

Thomas Langhanki aus Potsdam hat seit seinem letzten Italien-Urlaub hervorragende Verbindungen zur „Pizza Connection"...

Der schachspielende Raytracing-Vogel heißt „Muffy" und gehört Andreas Lechelt aus Berlin.

Andere Leute sammeln in ihrer Garage nur Altglas — Michael Engler aus Wolfach würde dort einen feuerroten Ferrari F-40 unterstellen.

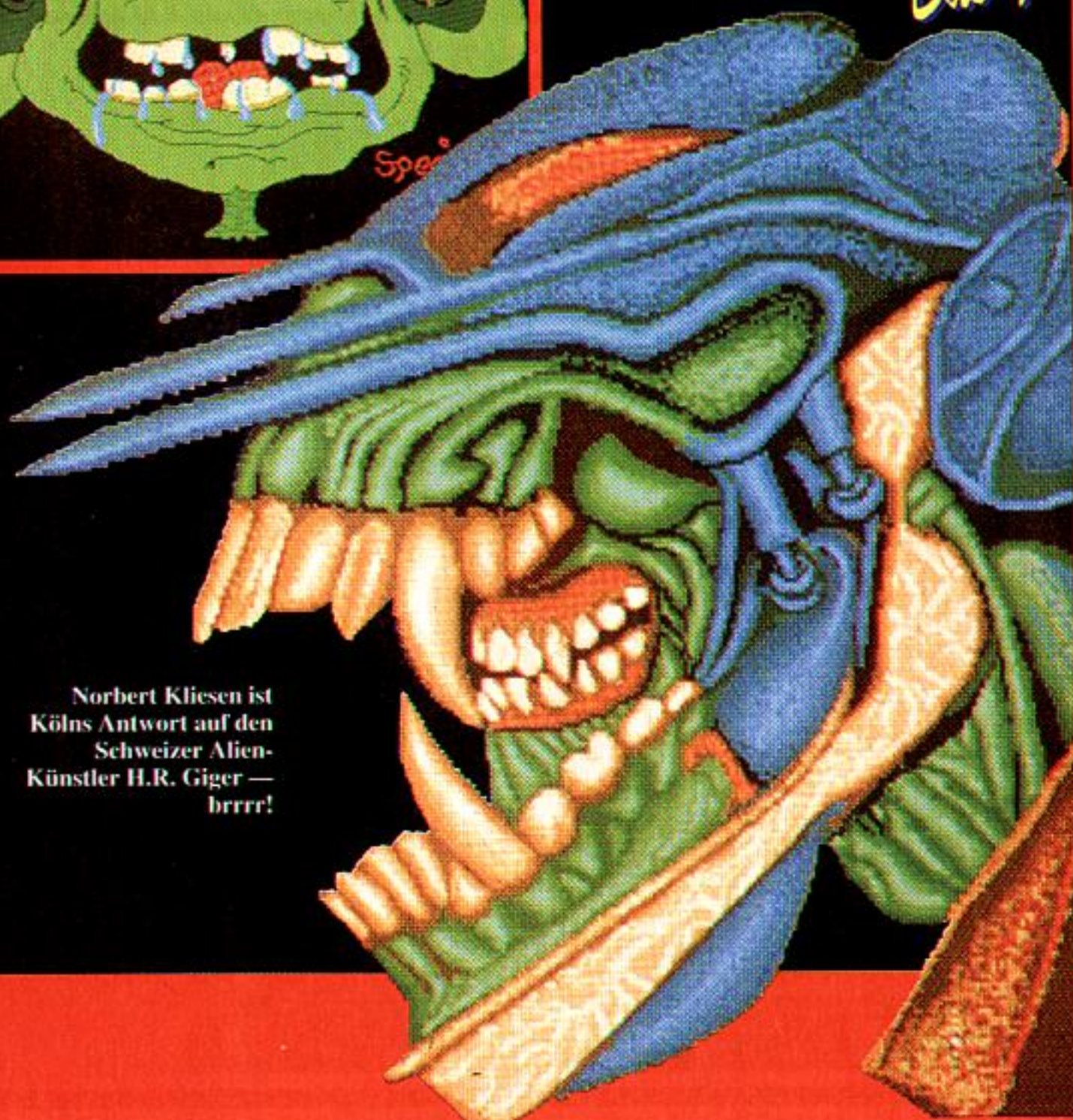
Der feuerspeiende Drache ist das Haustier von Uwe Rahn aus Meuselwitz. Hey Uwe, wie lebt es sich in einer Asbest-Wohnung?

Neulich konnte man in der Zeitung lesen, daß vermutlich etwa 90 Prozent aller umlaufenden Dali-Grafiken gefälscht sind. Direkt komisch, daß bei uns noch keine aufgetaucht ist! Aber wir hätten sie eh abgelehnt, schließlich haben wir uns auf die Dalis von morgen spezialisiert...

Dieses schleimige Monster hört auf den Namen „Slimy Monster" — wie Marco Hildebrand aus Telfs wohl darauf gekommen ist?!

Das Fest der Liebe naht!

Und damit wir Euch auch in der Weihnachts-Ausgabe wieder eine schöne Galerie bescheren können, müßt Ihr uns zuvor mit Euren Meisterwerken beglücken. Ob Computergrafik, Zeichnung oder Comic ist uns wie immer egal, wichtig ist bloß, daß es sich AUSSCHLIESSLICH UM SELBSTGESTRICKTE KUNSTWERKE handelt — Ausführung und Idee sollten also von Euch selbst stammen (nicht, daß wir demnächst über gefälschte Joker-Grafiken in der Zeitung lesen müssen...). Das festliche Päckchen geht dann bitte inklusive Rückporto an:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Norbert Kliesen ist Kölns Antwort auf den Schweizer Alien-Künstler H.R. Giger — brrrr!

BRORK MEETS THE SHLIZOPHRENIK SCHORSCH

DUNGEON BLASTER II
SCHORSCH'S REVENGE

53. Jetzt bist Du auf der Jagd! Es zieht Dich westwärts, und Du wechselst nach alter Ninja-Tradition in die Vorgärten über, weil man dort heimlicher schleichen kann. So hörst Du schon von weitem ein schauriges „Huaarr! Lirää! Gälduaah!", das anscheinend aus dem Park herüberweht. Zunächst kommt jedoch eine Kreuzung auf Dich zu: Nach Norden (25), Süden (33) und Westen (6) geht es weiter. In westlicher Richtung liegt übrigens der Park.

54. Du springst durch das Fenster in den Kellerraum. Riecht muffig! Nach Ost (34) und Nord (7) führen angelehnte Türen in andere Räume.

55. Du marschierst tapfer voran, aber nichts rührt sich. Einmal glaubst Du, ein „Huua!" zu hören, bist jedoch nicht sicher. Erst als Du nichtsahnend über einen von Brigittas Seidenstrümpfen (ts, ts) stolperst und Dir die Nase an einem herumliegenden Stein aufschlägst, hat Deine Suche wieder Perspektive. Jedenfalls wurde das Mädel hier entlanggeschleppt! (5)

56. Gemächlich schleichst Du Dich an und stellst fest, daß das Licht aus dem Keller der Kreisch-Kasse kommt. Willst Du die Sache untersuchen (39) oder doch lieber zurück nach Süden (12)?

57. Du willst gerade über die Wendeltreppe nach unten, als Dein allzeit forschendes Auge auf zwei interessante Utensilien fällt: An der Garderobe hängt Joes prall gefüllte Einkaufstasche aus Jute (mehrere Tiefkühlpizzas, die gerade ins erste Auftaustadium treten). Du entscheidest, daß Du die Tasche dringender brauchst als Joe und schüttest den Inhalt auf den Boden — Daisy soll auch nicht leben wie ein Hund. Zweitens lehnt Peters neuer IBM-kompatibler Gameboy mit Floppy an der Wand, der hiermit den Besitzer wechselt. Du verstaust alle Items in der Tasche und machst Dich endgültig auf den Weg (20).

58. Hast Du einen schwarzen Pyjama an? Wenn ja, mußt Du bei (43) weitermachen, wenn nein, bei (51).

59. Was soll ich Dir sagen? Der Schlitzer ist ja auch nicht blöde. Er hat Dich heimlich beobachtet und fällt nun plötzlich über Dich her. Huuuaah! Wirst wohl um Dein Leben würfeln müssen: 1 bis 4, und Du darfst bei (40) weiterlesen, 5er und 6er schauen unter (19) nach.

60. Du hast es tatsächlich geschafft: Die Diskette ist wieder da, Brigitta auch, es gibt eine Runde Freikaffee, und Michael ist ganze anderthalb Stunden milde gestimmt, ehe ihm der bevorstehende Redaktionsschluß wieder einfällt. Gratulation!

Rückblickend ist es beinahe nicht zu glauben: Unser Laden zählt mittlerweile tatsächlich schon gut drei Lenze, und Michael setzt bereits die ersten Schwimmreifen um die Hüften an — höchste Zeit für eine kleine Bestandsaufnahme!

Und wer darf ihn aufnehmen, den Bestand? Ich, Heureka! Wie könnte man auch unsere vielbeschäftigten Herren Redakteure mit sowas belasten — nein, wenn eine Sache nach (womöglich gar zusätzlicher!) Arbeit riecht bzw. ein Mindestmaß an Merkfähigkeit voraussetzt, kehren die Herren der Schöpfung halt allzu gerne den Gentleman heraus und lassen der plötzlich wieder holden Weiblichkeit den Vorzug. Man denke nur ans Kaffeekochen…

Nun gut, wenn ich also *mein* Gedächtnis durchforste, fällt mir in erster Linie der zahlreiche Mitarbeiter-Nachwuchs ein, mit dem unsere gemütlichen Stuben im Lauf der Jahre gesegnet wurden. Von der 89er Ur-Crew (wer erinnert sich noch an unsterbliche Namen wie Uwe Rönitz und Werner Hiersekorn?) sind nur noch Mad Max, Oskar, mein Göttergatte und ich dabei; dafür zählen Joe und Richy längst zum schreibenden Stammpersonal, und allein im letzten Jahr stießen Peter, Reinhard und Monika zu uns. Ganz zu schweigen von den arbeitenden Neuzugängen, die wahrlich ihre liebe Not damit haben, den chaotischen Laden trotz der darin beheimateten Kindsköpfe in Gang zu halten. Wo wären unsere Hemingways denn heute ohne die nach und nach dazugestoßene Verstärkung geballter Weiblichkeit; sprich ohne Abo-Fee Uschi, Anzeigen-Magierin Regine und Multitalent Petra?!

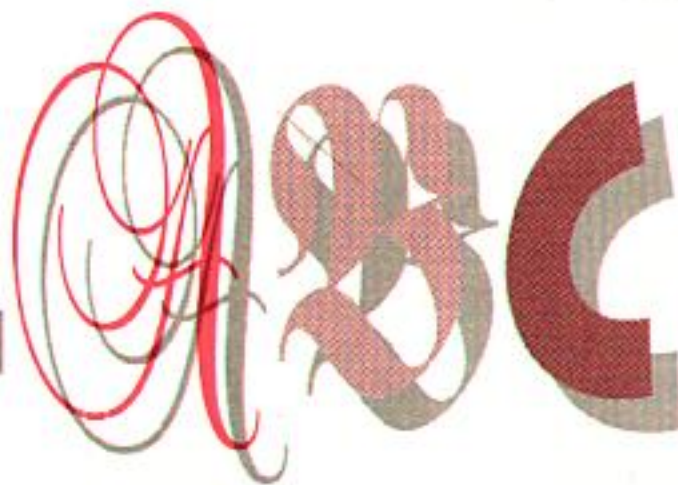
Wo soviel Input ist, da sollte auch ein entsprechender Output sein, und tatsächlich haben wir da neben dem Pionier-Magazin Amiga Joker einiges vorzuweisen. Den PC Joker beispielsweise, der ab Januar monatlich erscheinen wird, mittlerweile vier Sonderhefte (einschließlich des brandneuen „Adventures") und unser aktuelles Konsolen-Special „Megablast", für das ebenfalls eine regelmäßige Erscheinungsweise geplant ist. Soweit en gros, wie schaut's aber im Detail aus? Nun, der Amiga Joker etwa verkauft derweil die stolze Zahl von über 100.000 Exemplaren im Monat, wovon um die 10.000 in unserer beengten Hundehütte landen, auf daß wir sie den Abonnenten zukommen lassen. Ihr glaubt nicht, was für ein Chaos in den Büroräumen herrscht, nachdem der Speditions-LKW seine fünf Euro-Paletten auf die Straße gewuchtet hat! Uschi, Petra, Regine und ich sind ungefähr zwei Tage lang mit eintüteln, frankieren sowie versacken beschäftigt und für Nebensächlichkeiten wie essen, trinken oder gar schlafen nicht ansprechbar…

Na schön, wir wollen nicht verschweigen, daß aufgrund gewisser baulicher Unzulänglichkeiten auch die Männer und Frauen aus dem zweiten Stock ihr Versandkreuz mit eigenen Händen zu tragen haben; nämlich ungefähr 20.000 Hefte — 10.000 hinein in den Verlag und 10.000 hinaus. Zu wahr, um schön zu sein, aber wahrhaftig müssen wir unter Einsatz all unserer Privat-PKWs auch noch für den Transport zur Post sorgen, wo der zuständige Dienststellenleiter in monatlichem Rhythmus wechselt, weil ihn jedesmal der Schlag trifft, wenn wir aufkreuzen. Na, immerhin will Michael demnächst das Sparschwein zugunsten eines Lieferwagens plündern, doch ob das reicht? Die Kinderschuhe sind nämlich eindeutig zu klein geworden, ein Umzug tut Not: Längst haben wir Oskar in die Küche verbannt, Werner hockt neben der Spüle, Uschi in der Abstellkammer zusammen mit FAX und Kopierer, und der Joker teilt sich mit Brork Daisys Hundekörbchen.

Sollte Euch also eines schönen Tages unsere Adresse seltsam ungewohnt vorkommen, dann wißt Ihr wenigstens, daß dies nicht an Eurer zunehmenden Verkalkung, sondern an unserer zunehmenden Vergrößerung liegt. Was jetzt kommt, dürfte den meisten von Euch hingegen seltsam gewohnt vorkommen, denn wir schreiten zur allseits beliebten Verlosung. Dem feierlichen Anlaß unseres dreijährigen Jubelfestes angemessen, sind diesmal gar **drei feierliche Joker-Uhren, drei chice Joker-Jogger und drei brandaktuelle Top-Games zu gewinnen!** Eine Chance hat jeder, der mir per Postkarte oder Brief folgende Frage beantwortet: Für welchen Monat erschien die Erstausgabe des Amiga Jokers? Ihr seht also, zum Geburtstag habe ich es Euch extra leicht gemacht; extraleicht ist auch unsere Adresse (siehe unten) zu merken — zumal sie vorläufig leider immer noch die alte ist. Happy November,

Eure Brigitta

Joker Verlag
„Seitenhiebe"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

COMPUTER-ABC

löschen: Daten löschen kann eigentlich jeder, sei es von der Diskette oder der Festplatte. Interessanterweise wird dabei zumeist aber gar nicht wirklich (physikalisch) gelöscht, sondern die Datei nur als gelöscht markiert, so daß der Rechner nicht mehr auf den Inhalt zugreift. Erst beim späteren Überschreiben mit anderen Daten wird eine echte, sprich endgültige Ausmerzung vorgenommen.

LQ: Schon lange keine Abkürzung mehr gehabt, was? Aber das ändert sich jetzt schlagartig mit der „Letter Quality". Wörtlich übersetzt heißt das „Briefqualität"; gemeint ist ein Schriftbild, das dem von Typenraddruckern entspricht und somit für gediegene Geschäftskorrespondenz geeignet ist. Die meisten 24-Nadler schaffen diesen Standard, ihre Laser- und Tintenstrahl-Kollegen sowieso, bloß die schlichten 9-Nadler müssen sich in der Regel mit „Near Letter Quality" (NLQ) bescheiden.

LWL: steht für „Lichtwellenleiter", besser bekannt unter dem Begriff „Glasfaser". Immerhin macht das exotische Kürzel recht gut deutlich, daß hier keine elektrischen, sondern Licht-Signale in einem (extrem dünnen) Faden vor sich hin fluten – aber das hätte man sich auch so denken können, oder?

M: Hatten wir eigentlich schon eine Abkürzung? Egal, hier kommt noch eine. M steht für „Mega", was wiederum nichts anderes als die schnuckelige Summe von 1 Million ist. Doch Vorsicht, Glatteis! 1 Megabyte Arbeitsspeicher entspricht keineswegs einer Million Bytes, sondern deren 1.048.576, da ein Megabyte aus 1.024 Kilobytes besteht. Und da ein Byte aus acht Bit besteht, ist ein Megabit somit ein Achtel Megabyte, also auch wieder keine runde Mio. Da soll noch einer durchsteigen…

Macintosh: Erinnert Ihr Euch noch an die LISA vom letzten Computer-ABC? Das war nämlich der erste Rechner mit Maussteuerung und grafischer Benutzeroberfläche, den Apple anno '83 herausbrachte. Und das Nachfolgesystem hieß, man lese und staune, Apple Macintosh.

Magnetband: Lang, lang ist's her, als Programme und Daten (besonders bei Großrechenanlagen) noch gewohnheitsmäßig auf laaangen Magnetbändern verstaut wurden; eine Speicherungsmethode, die man auch vom guten alten 64er her kennt — schließlich war die „Datasette" nichts anderes als ein Kassettenrecorder mit Compi-Anschluß. Fast schon in Vergessenheit geraten, findet diese Methode für Backups größerer Datenmengen heute sogar gelegentlich wieder Anwendung.

Magnetdiskette: Welch schönes deutsche Wort für die popelige englische Floppy Disk!

Magnetplatte: Manche meinen, das sei nur ein anderer Ausdruck für Festplatte, andere halten es für einen Sammelbegriff, der sowohl Harddisks als auch normale (Floppy-) Disks umfaßt. Auf alle Fälle handelt es sich dabei um einen Träger aus Kunststoff oder Aluminium, auf dem sich eine Magnetschicht befindet — und um einen ziemlich veralteten Begriff.

Magnetstreifen: Wer eine Scheckkarte besitzt, besitzt auch einen Magnetstreifen! Der ist auf der Rückseite und enthält viele schöne, gespeicherte Daten.

Magnettrommel: Kaum 30 Jährchen ist es her, als beim Speichern noch fleißig getrommelt wurde — und nicht gediskt, wie heute allgemein üblich.

Mailbox: In erster Linie sind das natürlich die berühmt-berüchtigten Leserbriefseiten im Joker; Modem-Besitzer meinen damit aber auch eine Art „elektronischen Briefkasten". Mehr zum Thema im User-Club dieser Ausgabe!

Mainframe: Wer gerade keine Lust hat, „Großrechner" zu sagen, der nuschelt halt was von einem „echt tollen Mainframe"…

Makro: bedeutet normalerweise einfach nur „groß" — es sei denn, man ist Programmierer. Dann versteht man darunter nämlich einen (Makro-) Befehl, der seinerseits mehrere zusammengefaßte Befehlsanweisungen aufruft. Wer immer noch Bahnhof versteht, der denke einfach an Muttis gefürchtetes „Aufräumen!"-Makro. Damit meint sie in Wirklichkeit die einzelnen Anweisungen „Müll rausbringen, Unordnung beseitigen, saugen, Staub wischen, Bett machen, Fenster putzen…".

Mann-Jahr: ist eine Definition der Arbeitszeit bei der Entwicklung von Programmen. Hauen zwei Programmierer ein halbes Jahr lang in die Tasten, brauchen sie dazu genauso lang wie ein einziger in der doppelten Zeit, also ein Mann-Jahr.

Manual: englisch für „Handbuch" oder „Anleitung". Wird gerne von geltungssüchtigen Joker-Redakteuren gebraucht, um Fremdsprachenkenntnisse vorzutäuschen.

MARK I: der erste frei programmierbare Compi, der vom amerikanischen Mathematiker Howard Hathaway Aiken in den frühen 40er Jahren aus lauter Relais und Lochkarten-Lesern zusammengepfriemelt wurde. Der 1947 erschienene Nachfolger MARK II war dann bereits vollelektronisch.

Maschinensprache: nach Grunzen so ziemlich die primitivste Form von Kommunikation, und dazu genauso unverständlich. Die CPU, das Herz bzw. Hirn jedes Blechkumpels, versteht nämlich nur Anweisungen, die in binärer Form vorliegen, also aus lauter Nullen und Einsen bestehen. Sollte ein Programm daher nicht gleich in der Sprache der Maschinen (z.B. Assembler) geschrieben sein, muß es noch mittels Compiler bzw. Interpreter in diese übersetzt werden, damit der Rechner es abspulen kann.

Maske: Läßt man die karnevalistische Interpretation mal beiseite, bleiben noch zwei wichtige Bedeutungen übrig. Da wäre einmal die Eingabemaske, die so eine Art Digi-Formular auf dem Screen darstellt. Programmierer verstehen darunter aber auch einen Filter, der nur bestimmte Informationen passieren läßt und die anderen sperrt.

Massenspeicher: Man ahnt es irgendwie schon — hier fühlen sich all jene Speicher angesprochen, in denen größere Datenmengen ohne permanente Stromversorgung (wie etwa beim Arbeitsspeicher) dauerhaft abgelegt werden können. Beispiele dafür sind Festplatten und CDs, aber auch normale Disks fallen unter diesen Begriff.

Dämonen-Blues

Demon Blue

Hübsch, aber auch hübsch link!

Wer das Besondere liebt, ist bei Micro Values neuer Plattform-Arie besonders schlecht aufgehoben: Zwar ist das Teil besonders preisgünstig, aber auch besonders schlapp — und damit ja wohl nix Besonderes.

Hier wartet Jump & Run mit pädagogischem Effekt: Der kleine Harrison hat die Schule geschwänzt und ist lieber zum Angeln gegangen. Zur Strafe rutscht er auf einem nassen Stein aus und verwandelt sich in eine blauhäutige Kartoffel — laßt Euch das eine Lehre sein! In einer ganz ähnlichen Lage befindet sich auch der Spieler, der zur Strafe dafür, daß er dieses Game gekauft hat, den Kleinen jetzt mühseligst aus einer Fantasywelt befreien darf.

Das Problem dabei sind weniger die acht Schlüssel, die man für die Rückverwandlung finden muß, als vielmehr die reichlich seltsame Steuerung und das mißratene Leveldesign: Die dämonische Kartoffel kann nach links und rechts gehen oder laufen, und auf Knopfdruck springt sie nach schräg links oder rechts oben — aber dazu muß sie ihr Kartoffelgesicht erst in Sprungrichtung drehen, das nächste Hindernis sollte mindestens einen Zentimeter entfernt sein, und gerade nach oben hüpfen geht schon mal überhaupt nicht. Außerdem sind die meisten der herumschwebenden und -torkelnden Killer-Engel, Orks etc. schlicht unbesiegbar, darüberhinaus wurden sie oft so „clever" plaziert, daß man nicht ohne Energieverlust an ihnen vorbeikommt. Schließlich sorgt auch das bildweise Umschalten der Screens oft und gern für Tragik.

Naja, zumindest hat man die Grafik recht ansehnlich bei Hewsons altem „Stormlord" abgeguckt und ordentlich animiert. Auch die Titelmelodie ist erträglich, aber die schauerlichen FX passen dann schon wieder prima zum Gameplay… (rf)

DEMON BLUE
(MICRO VALUE)

JUMP & RUN

GRAFIK	64%
ANIMATION	66%
MUSIK	55%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	36%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 24,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Computersoftware

Steffen Müller, Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77

BTX: S.M.SOFT

Titel	Amiga	Atari
1869 komplett deutsch	**69,50**	
3D Konstruction Kit + Video kpl.dt.	79,50	79,50
688 Attack Sub dt.	60,00	
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	
ADV Destroyer Simulator dt.	39,50	
A.G.E. kpl. dt.	69,00	69,00
AH-73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50
Airbus A 320 (1MB) dt.	89,50	89,50
Air Combat Aces dt. Inhalt: Gunship, F-16 Falcon, Fighter Bomber	77,00	
Amberstar kpl. dt.	74,00	74,00
Another World kpl. dt.	62,50	62,50
Apidya dt.	65,00	
Air Supply dt.	42,50	42,50
Anarchy dt.	48,50	48,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00
Ashes of Empire kpl. deutsch	**79,50**	*
B-52 Mega Fortress dt.	65,00	
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50
Bandit Kings of China dt.	78,50	
Bane of the Cosmic Forge kpl. dt.	69,50	
Bard's Tale 3 dt.	34,50	
Battle Chess 2 dt.	59,50	
Battle Hawks 1942	59,50	
Battle Isle dt.	69,50	a.A
Battle Isle neue Karten dt.	45,00	
Battle Master dt.	66,00	66,00
Betrayal dt.	74,00	74,00
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50	
Big Business dt.	54,50	54,50
Birds of Prey (1MB) dt.	74,00	a.A
Black Crypt dt.	62,50	
Black Gold kpl. dt.	62,50	62,50
Blue Max (1MB) dt.	69,50	69,50
Börsenfieber kpl. dt.	59,00	59,00
Bug Bomber dt.	59,50	59,50
Buck Rogers kpl. dt.	79,50	
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50
Bundesliga Manager Prof. kpl. dt.	69,50	69,50
Cadaver + BAT + Midwinter + Bloodwych dt.	75,00	75,00
Cadaver Leveldiskette dt.	38,50	38,50
Captain Planet dt.	59,50	59,50
Cardinal of the Kremlin dt.	59,50	
Carthage dt.	59,50	
Cash kpl. dt.	58,50	58,50
Castle Master kpl. dt.	58,00	58,00
Castles kpl. dt.	69,50	
Celtic Legends dt.	69,50	a.A
Centerbase kpl. deutsch	**69,50**	**a.A.**
Centurion Defender of Rome dt.	34,50	
Champions of Krynn dt.	64,00	a.A
Championship Manager dt.	**62,50**	**a.A.**
Chaos Strikes Back, 2. Teil Dungeon Master kpl. dt.	45,00	
Charge of Light Brigade	67,50	67,50
Chess + Bridge + Draughts + Go + Back Gammon (5 Spiele)	69,50	a.A
Chess Champion 2175 dt.	69,50	
Chessmaster 2100	69,50	
Chuck Yeager 2.0 dt.	49,50	49,50
Civilization kpl. dt.	75,00	
Codename: Iceman	85,00	85,00
Conflict Middle East	67,50	
Conquest of Camelot	79,00	79,00
Conquestador kpl. dt.	69,50	69,50
Covert Action kpl. dt.	77,00	77,00
Cribbage King - Gin King + Trump Castle + Chessmaster 2000 (3 Spiele)	69,50	a.A
Cruise for a Corpse kpl. dt.	69,50	69,50
Damocles dt.	45,00	
Das Boot (1MB) dt.	69,50	a.A
Der Patrizier kpl. deutsch	**69,50**	**69,50**
Die Kathedrale kpl. dt.	77,00	a.A
Ditris dt.	49,50	49,50
Double Double Bill dt. (4 Spiele)	75,00	
Dune - Wüstenplanet kpl. dt.	69,50	
Dungeon Master (1MB) kpl. dt.	55,00	
Dynablasters + 4 Player Adapter dt.	62,50	62,50
Dyter 07 dt.	49,90	49,90
Edition Nr. 1 (2 Spiele) kpl. dt.	67,00	
Einmal Kanzler sein kpl. dt.	69,50	
Elf dt.	62,50	62,50
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00
Elvira 2 kpl. dt.	74,00	
Epic dt.	67,00	
Espana Games 92 dt.	**67,50**	
European Football Champ dt.	**59,50**	**a.A.**
Eye of the Beholder kpl. dt.	74,00	
Eye of the Beholder 2	72,50	
Eye of the Beholder 2 kpl. dt.	**79,50**	
F-15 Strike Eagle 2 dt.	74,50	74,50
F-16 Combat Pilot dt.	39,50	64,00
F-19 Stealth Fighter dt.	75,00	75,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Face Off Ice Hockey dt.	62,50	62,50
Fate - Gates of Dawn kpl. dt.	69,50	69,50
Final Fight dt.	59,50	59,50
Fire and Ice dt.	62,50	62,50
Flight of the Intruder dt.	75,00	75,00
Flight Simulator 2 dt.	88,00	88,00
Formula One Grand Prix dt.	75,00	76,00
Ghengis Khan dt.	77,50	
Global Effect + Uhr kpl. deutsch	**69,50**	
Gobliins dt.	62,50	62,50
Gods dt.	58,00	58,00
Great Courts II kpl. dt.	64,00	64,00
Great Courts + Manch. Unit. Europe + 4 Player Adapter + 4x Quickshot Apache I Joysticks	135,00	135,00
Halls of Montezuma	65,00	
Harpoon Editor dt.	47,00	
Harpoon Version 1.2.1 dt.	70,00	
Heimdall (1MB) kpl. dt.	69,50	69,50
Hero Quest Mission 1 dt.	39,50	
Hero Quest + Mission Disk dt.	72,50	
Hero Turtles + Back to Future 2 + **Hexuma kpl. dt. 1MB**	**79,50**	
Gremlins 2 +Days of Thunder dt.	72,50	72,50
Hill Street Blues kpl. dt.	59,50	59,50
Hook kpl. dt.	62,50	a.A
Hunter dt.	69,50	69,50
Hydra dt.	42,50	42,50
Immortal dt.	39,50	59,50
Indianapolis 500 dt.	58,50	
Int. Soccer Chall. + Footballer of the Year 2 + Hot Shot + Italy 1990	**65,00**	
Jaguar XJ 220 dt.	**59,50**	**a.A.**
James Bond Collection (3 Spiele)	62,50	a.A
James Pond Underwater Agent 2 dt.	59,00	59,00
John Madden Football dt.	62,50	a.A
Kaiser dt.	92,50	92,50
Kick Off 2 + Emlyn Hughes Soccer + Gazza 2 + Microprose Soccer dt.	62,50	62,50
Kick Off 2 + Player Manager + Kick Off 2 Data Disk Final Whistle dt.	62,50	62,50
Kings Quest 5 (1MB) kpl. dt.	77,00	a.A
Knights of the Sky (1MB) dt.	75,00	
Last Battle dt.	62,50	a.A
Legend of Faerghail kpl. dt.	67,00	67,00
Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	84,50	
Leisure Suit Larry 5 kpl. dt.	79,50	
Lethal Xcess dt.	59,50	59,50
Lemmings dt.	50,00	50,00
Lemmings 2 dt.	50,00	a.A
Lemmings Data Disk (benötigt Orig.) dt.	40,00	40,00
Life and Death dt.	59,50	
Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00
Links Golf (benötigt Festplatte) dt.	74,00	
Loom kpl. dt.	69,50	69,50
Lords of the Rings kpl. deutsch	**67,00**	
Lotus Esprit + James Pond Underw. + Venus +Ghouls'n'Ghosts (4 Spiele)	69,50	a.A
Lotus 3 dt.	**55,00**	
Lotus Turbo Challenge	259,50	59,50
Lure of the Temptress kpl. dt.	**65,00**	
M1 Tank Platoon dt.	75,00	75,00
Magnetic Scrolls Collection (3 Spiele) dt.	72,50	
Manchester United Europe dt.	59,50	59,50
Maniac Mansion kpl. dt.	64,00	64,00
Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50
Mega-lo-Mania kpl. dt.	55,00	69,50
Mega Sports (30 Spiele) dt.	69,50	a.A
Megatraveller kpl. dt.	64,00	64,00
Mega Twins dt.	59,00	59,00
Merchant Colony kpl. dt.	69,50	69,50
Midwinter 2 kpl. dt.	76,00	69,50
MiG-29 Fulcrum dt.	39,50	77,00
MiG-29 Superfulcrum dt.	87,00	87,00
Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50
Monkey Island 2 kpl. dt.	79,50	a.A
Nam - Vietnam kpl. dt.	67,50	67,50
Navy Seals dt.	a.A	58,00
Nebulus 2 dt.	59,00	59,00
Nobunagas Ambition	99,50	
Oil Imperium kpl. dt.	39,50	39,50
On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Operation Combat	59,50	
Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
Panzer Battles	62,50	
Pacific Islands kpl. dt. (super!)	69,00	69,00
Perfect General kpl. deutsch	**75,00**	
PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	
PGA Tour Golf dt.	57,00	
Pinball Dreams dt.	57,00	a.A
Pirates dt.	58,00	58,00
Police Quest 3 kpl. dt.	79,00	a.A
Pools of Darkness	67,00	
Populous dt.	47,00	47,00
Populous 2 dt.	69,50	69,50
Populous Editor + 500 neue Welten dt.	42,50	a.A
Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Power Up (5 Spiele) dt.	69,00	69,00
Powermonger dt.	57,00	64,50
Powermonger Data Disk dt.	39,50	39,50
Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Projekt Prometheus kpl. dt.	59,50	59,50
Race Drivin' + Video dt.	67,00	a.A
R-Type 2 dt.	57,00	57,00
Railroad Tycoon (1MB) kpl. dt.	76,00	76,00
Realms dt.	69,50	a.A
Red Baron (1MB) kpl. dt.	75,00	
Red Storm Rising dt.	57,00	40,00
Regent kpl. dt.	77,00	a.A
Resolution 101 dt.	49,00	49,00
Return of Medusa dt.	62,50	62,50
Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Rings of Medusa + Invest + Transworld kpl. dt.	69,50	
Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	a.A
Robin Hood kpl. dt.	59,50	a.A
Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Robocop 3 dt.	59,50	59,50
Rolling Ronny dt.	59,50	59,50
Romance of the three Kingdoms (1MB)	90,00	
Search for the King dt.	76,00	
Sanctuary kpl. dt.	57,00	
Second Front (1MB)	76,00	
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Sensible Soccer dt.	62,50	62,50
Shadow of the Beast 2 dt.	59,50	
Shock Wave dt.	59,50	
Silent Service dt.	58,00	58,00
Silent Service 2 dt.	75,00	75,00
Sim Ant kpl. dt.	82,00	
Sim City dt.	67,00	67,00
Sim City Architecture 1 dt.	39,50	a.A
Sim City Architecture 2 dt.	42,50	a.A
Sim City und Populous dt.	69,50	69,50
Simpsons dt.	59,50	59,50
Skull & Crossbones dt.	59,50	59,50
Skull & Croossbones + Hydra + STUN Runner + Hard Driving II + Badlands	**69,50**	**69,50**
Smash TV dt.	62,50	62,50
Soul Crystal kpl. dt.	62,50	a.A
Space Ace 2 dt.	69,50	
Space Max kpl. dt.	63,00	a.A
Space Quest 3 kpl. dt.	79,00	
Speedball 2 dt.	59,50	
Speedball 2 + Rick Dangerous + F-16 Falcon +Midwinter + TV Sports Football (5 Spiele)	73,00	73,00
Spirit of Adventure kpl. dt.	59,50	59,50
Starflight 2 dt.	59,50	59,50
Steel Empire kpl. dt.	65,00	65,00
Steigenberger Hotel Manager kpl. dt.	54,00	
Stellar 7 kpl. dt.	62,50	
Storm Across Europe	74,50	
Stratego dt.	59,50	59,50
Strike Fleet dt.	63,00	63,00
Stundenglas kpl. dt.	65,00	
Super Sim Pack (4 Spiele) dt.	69,50	a.A
Super Tetris dt.	69,50	
Supremacy dt.	69,00	69,00
Super Space Invaders dt.	62,50	62,50
Switchblade 2 dt.	59,00	59,00
Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
Tennis Cup II dt.	**69,50**	
Terminator 2 dt.	62,50	a.A
The Powerpack (4 Spiele) dt.	62,50	62,50
Their Finest Hour dt.	69,50	69,50
Their Finest Hour Mission Disk 1	39,50	39,50
Thunder Jaws dt.	47,00	47,00
Time Soldier	62,50	62,50
Tip Off Basketball dt.	59,50	a.A
Toki dt.	58,50	58,50
Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Tournament Golf dt.	55,00	55,00
Traders kpl. dt.	64,00	64,00
Turbo Cup + Panza Kick Boxing + Tennis Cup (3 Spiele) dt.	72,50	
Turbo Out Run + Italy 90 + Weltris + F-16 Combat Pilot +Double Dragon 2 kpl. dt.	72,50	72,50
Ultima 4	64,50	64,50
Ultima 5 dt.	65,00	72,50
Ultima 6 dt.	69,50	69,50
UMS 2 dt. (1MB)	74,00	74,00
Utopia kpl. dt.	69,50	69,50
Vikings=Kingdoms of England II dt.	**62,50**	
Virtual Reality Vol. 1 oder 2	je 69,50	69,50
Vroom dt.	62,50	62,50
Vroom Data Disk dt.	**42,50**	**42,50**
War Game Construction Set		74,50
Warlords (1MB)	63,50	
Wild West World kpl. dt.	82,50	
Wing Commander kpl. dt. 1MB	**79,50**	
Winzer kpl. dt.	62,50	62,50
Wizkid dt.	**59,00**	
Wolfpack dt. (1MB)	49,50	69,50
Wonderland (1MB) dt.	69,50	69,50
World Championship Squash dt.	59,50	59,50
World Championship Boxing Manager dt.	54,00	54,00
Wreckers dt.	59,50	59,50
Wrestle Mania dt.	62,50	62,50
Zak Mc Kracken kpl. dt.	64,00	64,00
Z-Out dt.	35,00	
Zool dt.	**57,00**	

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Amiga 500 Speichererweiterung 1MB + Uhr , abschaltb. + Dungeon Master + Chaos Strikes Back kpl. dt.	**155,00**	
Microprose Golf dt.	**74,00**	**74,00**
Gunship + Silent Service + P-47 Thunderbolt + Harpoon + Carrier Command dt.	77,00	
Heart of China kpl. dt.	**72,50**	**a.A**

Amiga Maus	**47,00**
Amiga 500 Speichererweiterung 1MB abschaltbar + Uhr + Akku	69,50
Amiga Laufwerk Slimline 3 3.5" Extern Bus + Diskettenschreibschutz am Laufwerk abschaltbar	149,50
Amiga 400 dpi Handscanner Prof + Netzteil	**357,00**
Atari ST Laufwerk 3,5", abschaltbar	**199,00**
Nintendo Game Boy + Tetris	**154,00**

Kickstart Umschaltplatine

Amiga 500 - Amiga 500 Plus - Amiga 2000	**DM 57,00**
mit 1,3 Chip	**DM 65,00**
mit 2,0 Chip	**DM 75,00**

AMIGA - RESTPOSTEN

1943	**29,50**	**Manchester United dt.**	**35,00**
Archipelagos	24,50	Mig-29 Soviet Fighter	39,50
Bard's Tale 3 dt.	34,50	Moonwalker dt.	39,50
Beach Volley	34,50	Nevermind dt.	19,90
Cabal	35,00	North & South	34,50
Cadaver dt.Prg.	**35,00**	**Oil Imperium kpl. dt.**	**35,00**
Conqueror	39,50	Operation Jupiter	29,50
Defender of the Cr. dt.	**30,00**	Photon Storm	19,90
Drakkhen dt.	**35,00**	Prince dt.	34,50
Dungeon Quest	29,50	Prospector	19,90
Dynasty Wars dt.	39,50	Pyramax	19,90
Dyter 07 dt.	**29,50**	**Rainbow Island**	**29,50**
F-16 Combat Pilot	39,50	Rambo 3	29,50
F-16 Falcon dt.	39,50	Red Heat	29,50
F-16 Mission 1 dt.	**29,50**	Rocket Ranger	34,50
F-16 Mission 2 dt.	**29,50**	Road Blasters dt.	24,90
F/A 18 Interceptor dt.	34,50	R-Type	29,50
Flood	29,50	Run the Gauntlet	34,50
Football Manager 2	34,50	Sherman M4	34,50
Football Manager dt.	24,50	**Silkworm dt.**	**29,50**
Garrison	19,50	Sindbad	34,50
HATE	24,50	Skate of the Art	24,50
Hollywood Poker	24,50	**Starglider 2**	**35,00**
Hollywood Poker Pro	**29,50**	Strike Force Harrier dt.	34,50
Island of lost Hope	**35,00**	**Strip Poker + Data Disk**	**29,50**
Imperium dt.	39,50	Switchblade	34,50
Interphase	24,50	Tennis Cup	35,00
Iron Lord	**30,00**	Treasure Island Dizzy	24,50
Karting Grand Prix	19,90	**Turrican dt.**	**29,50**
Khalaan	44,50	TV Sports Basketball dt.	39,50
Kid Gloves	24,50	TV Sports Football dt.	39,50
Klax	35,00	Wings of Fury	39,50
Kult	34,50	Winter Olympiade	24,50
Las Vegas	19,90	X-Out dt.	34,50
Last Ninja 2	35,00	Zork 1,2 oder 3	29,50
Lords of Rising Sun dt.	**35,00**	**Z-Out dt.**	**29,50**

10 Spiele nach unserer Wahl (portofrei)	165,00
15 Spiele nach unserer Wahl (portofrei)	230,00
20 Spiele nach unserer Wahl (portofrei)	299,00

Atari Lynx Grundgerät +Multiplayer Comlynx Kabel	**197,00**
Atari Lynx Paket + Comlynx Kabel +California Games + Netzgerät	**285,00**
Game Gear + Columns (1/2 Jahr Garantie)	**297,00**
CDTV + Lemmings + Buch (1/2 Jahr Garantie)	**1300,00**

ATARI LYNX SPIELE

LYNX LYNX LYNX LYNX

Spielname	Art	Preis
Awesome Golf	Spo	69,50
Blockout dt.	Str	68,50
Blue Lightning	Sim	63,50
California Games dt.	Spo	68,50
Checkered Flag	Spo	69,50
Chips Challenge dt.	Act	63,50
Electrocop dt.	Act	63,50
Gates of Zendocon dt.	Act	63,50
Gauntlet dt.	Act	68,50
Hard Drivin	Act	69,50
Klax dt.	Ges	64,50
Ms. PacMan dt.	Ges	68,50
Ninja Gaiden dt.	Act	68,50
Pac Land dt.	Act	68,50
Paperboy dt.	Act	68,50
Rampage dt.	Act	68,50
Road Blasters dt.	Act	68,50
Robo Squash dt.	Act	63,50
Rygar dt.	Act	68,50
Shanghai dt.	Str	68,50
Slime World dt.	Adv	64,50
Tournament Cyberball	Spo	69,50
Viking Child	Act	69,50
Warbirds dt.	Act	68,50
Xenophobe dt.	Act	68,50
Xybots	Act	69,50
Zarlor Mercenary dt.	Act	68,50

Sonnenschild	Zub	9,00
Tragetasche	Zub	39,50
Reinigungs-Set	Zub	47,00
Adapter Zigarettenanz.	Zub	33,00
Netzgerät	Zub	33,00

VERSANDKOSTEN:

Vorkasse 5,00

Post-Nachnahme 9,50

Ausland Vorkasse (nur EC oder bar) 15,00

Ab 4 Spiele Versandkosten frei!!

Bestellzeiten:

Tel.: 082 32/64 09 Montag bis Samstag 9 - 22 Uhr

Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, IBM-PC, Mega Drive, Lynx, Gameboy)

Auf Wunsch Sicherheitskarton + 2,50 DM

Guter Wiz!

Wizkid

Vor fünf Jahren gab es am 64er mal ein Kultspiel namens „Wizball", dessen Amigaversion dann leider ziemlich in die Hose ging. Nun hat Sensible Software den Nachfolger programmiert...

...und der ist gottlob wesentlich spritziger ausgefallen. Der kleine Wizkid ist mit drei Bildschirmleben ausgestattet, die sich nach jeweils fünf Feindberührungen von ihm verabschieden. Damit muß er neun Level durchstehen, und das geht wiederum auf zwei Arten: Im „Kopf-Modus" schubst er die im Bild verteilten Symbole vom Screen, die bei ihrem Absturz oft gleich noch einige der herumflattemden Gegner mit ins elektronische Nirwana reißen. Neben Punkten bringt das auch Geld, für das man sich in den Shops Extraleben und nützliche Gegenstände kaufen kann. Außerdem ist in den Geschäften der „Körper-Modus" zugänglich, bei dem sich Wizkid von einer „PacMan"-artigen Kugel in ein Männchen verwandelt, nur halt mit einem „PacMan"-Kopf. In dieser Gestalt muß er diverse, allesamt recht simple Rätsel lösen, als Belohnung winken gelegentlich sogar Ausflüge in andere Level. Sollte man in einer Runde mal total versagt haben, darf man sein Glück an einer schlichten Scrabble-Variante versuchen.

Technisch gibt's eigentlich nichts zu meckern: Stick-Steuerung und Kollisionsabfrage wurden perfekt gelöst, die drollige und kunterbunte Grafik ist absolut ruckelfrei animiert, und die Soundbegleitung (Musik & FX) kann ebenfalls überzeugen. Auch an haarsträubenden Einfällen, wie etwa grimmigen Wachhunden, die am stillen Örtchen Zeitung lesen, herrscht kein Mangel; bloß mit der Langzeitmotivation sieht's halt nicht gar so toll aus. Der Schwierigkeitsgrad ist eher niedrig angesiedelt, und die Gags kennt man irgendwann auswendig — so gut sie auch sind. (pb)

WIZKID
(OCEAN)
WIZ – MIX

67% „WI(T)ZIG"

GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	70%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	61%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Mach's nochmal Opi!

Captain Dynamo

Solide Hausmannskost für wenig Geld — nach diesem Motto stricken die Codemasters seit jeher ihre Budget-Games. Warum sollten sie ausgerechnet bei dieser Plattform-Arie vom liebgewonnenen Konzept abweichen?

Tun sie auch nicht: Der verrückte Wissenschaftler Austen von Flyswatter hat sich die größte Diamantensammlung der Welt gekrallt und in seiner Festung versteckt. So geht's natürlich nicht, also holt man den rentenreifen Superhelden Captain Dynamo aus dem Altersheim, auf daß er sechs Level lang nach den geklauten Klunkern forsche...

Gottlob ist Super-Opi noch recht rüstig unterwegs, schließlich muß er seine (anfänglich) drei Bildschirmleben völlig unbewaffnet verteidigen. Der greise Held entert mit erstaunlichem Elan die Plattformen, weicht geschickt den diversen Fallen aus, hangelt sich über Abgründe und trampelt forsch die bedrohlichsten Gegner tot; immer vorausgesetzt, der jugendfrische Spieler vor dem Joystick bzw. der Tastatur stellt sich nicht allzu dämlich an. Aber warum sollte er, schließlich ist die Steuerung recht zuverlässig ausgefallen und der Schwierigkeitsgrad etwa so niedrig, wie die Spielabschnitte kurz sind.

Neben den Grafikfehlern im Intro ist die lasche Dauermotivation denn auch der Hauptkritikpunkt an diesem Game, das im übrigen sehr ordentlich in Szene gesetzt wurde: Die detailreichen Hintergründe werden sauber gescrollt, sämtliche Sprites (wie etwa niedlich watschelnde Schildkröten) sind witzig gezeichnet und nett animiert. Dazu kommt eine Begleitmusik, deren Klangqualität leider nicht ganz die angepeilte Dramatik rüberbringt. Sei's drum, für den sympathischen Preis von lächerlichen 24 Mäusen kann man den Rentner ruhig mal hüpfen lassen. (pb)

CAPTAIN DYNAMO
(CODEMASTERS)
JUMP & FUN

57% „RÜSTIG"

GRAFIK	65%
ANIMATION	63%
MUSIK	54%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	52%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 24,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Alle Aliens sind schon da?

Bargon Attack

Stell Dir vor, Du kaufst ein Ballergame, und die Aliens darin sind echt! Bisher machten nur PC-Zocker mit derart fiesen Geschäftspraktiken Bekanntschaft, jetzt findet die Invasion auch am Amiga statt!

Man kann sich vorstellen, wie der jugendliche Held aus Coktel Visions SF-Adventure erschrocken sein muß, als er feststellte, daß die bösen Bargonier tatsächlich sein geliebtes Paris überfallen, während (und weil!) er sie gerade am Compi in Grund und Boden ballert. Vorläufig verstecken sie sich aber in den örtlichen Katakomben, es bleibt also noch etwas Zeit, um das Schlimmste zu verhindern…

Für unseren Helden wird's jetzt stressig, der Spieler darf sich dagegen auf ein komfortabel zu bedienendes Abenteuer freuen. Die Maussteuerung funktioniert ähnlich wie bei Lucas Arts, nur daß die Verbenliste fehlt, wodurch kompliziertere Aktionen und tiefschürfende Gespräche flachfallen. Begehrenswerte Gegenstände werden durch einen simplen Mausklick ins Inventory befördert, die übrigen Befehle (in erster Linie: „benutze A mit B") führt der Held brav in einer kleinen Animationssequenz aus. Leider sind die Rätsel nicht immer logisch, und der Spielaufbau ist recht linear — erst müssen alle Problemchen eines Bildes gelöst sein, dann darf man im nächsten weitermachen.

Aber Genre-Neulingen dürfte das gerade recht sein, zudem lernen sie hier so nebenbei fast alle Pariser Sehenswürdigkeiten kennen. Außer netten Gags und einer problemlosen Handhabung hat Bargon Attack auch comicartige Grafiken, trickfilmreife Animationen sowie haufenweise Musik und FX zu bieten — wer keine allzu hohen Ansprüche an die Komplexität stellt, sollte den Bargoniern also ruhig mal ins Handwerk pfuschen! (C.Borgmeier)

Die Invasion hat schon begonnen…

BARGON ATTACK (COKTEL VISION)	
ANIMATIONS – ADVENTURE	
78% „NETTER EINSTIEG"	
GRAFIK	77%
ANIMATION	79%
MUSIK	76%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	79%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Dicky Nicky

Nicky Boum

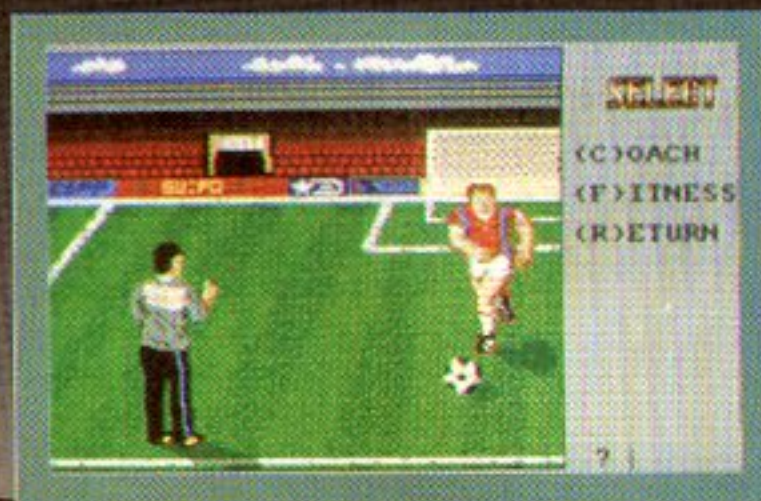
Nachdem der französische Hersteller Microids mit „Killerball" und „Super Ski II" zuletzt die Sportler bediente, kommen nun alle lauf- und springfreudigen Fußgänger auf ihre Kosten.

Das Spiel nimmt zwar unübersehbare Anleihen bei „Magic Pockets", dennoch kann man ihm eine gewisse Originalität nicht absprechen. Nein, die dösige Hintergrundstory um einen bösen Magier, der nicht nur den Helden-Opi entführt, sondern der Einfachheit halber gleich noch sämtliche Bewohner des Fantasy-Landes in garstige Schnecken, Heuschrecken und ähnliches Ungeziefer verwandelt hat, ist damit nicht gemeint…

Freund und Feind verteilen sich auf vier Level, die jeweils fünf Screens hoch und satte 40 breit sind. Hier tummeln sich neben den garstigen Gegnern auch Leitern, Plattformen, Tunnels, Schalter, Teleporter, Geheimräume und Extras in rauhen Mengen. Speziell die letzteren verleihen dem Game den nötigen Pfiff: Normalerweise schaltet der pummelige Nicky seine Kontrahenten aus, indem er auf sie draufhüpft oder ihnen Apfelbutzen hinterherwirft; doch wenn er fleißig sammelt, kann er den Widersachern auch mit Holzstämmen oder gar Bomben auf den Leib rücken, außerdem eignen sich manche Extras auch zum Bau von Brücken, Leitern und Plattformen. Daneben fehlen natürlich auch die obligaten Schlüssel, energiespendenden Zaubertränke, Schutzschilde, Apfelbutzen-Verstärker und Zusatzleben nicht.

Die eingestreuten Puzzles sind logisch aufgebaut, und die leicht beherrschbare Stick-Steuerung garantiert frustfreies Spiel. Die putzige Grafik, das Vier-Wege-Scrolling und die unaufdringliche Begleitmusik gehen ebenfalls in Ordnung — also nicht gerade der Plattform-Überhammer, aber allemal ein netter Hüpfer für zwischendurch. (C.Borgmeier)

Beweg dich, Dickerchen…

NICKY BOUM (MICROIDS)	
PLATTFORM – ACTION	
64% „GANZ OKAY"	
GRAFIK	68%
ANIMATION	59%
MUSIK	62%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	68%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 74,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

SHUTTLE

Was zuviel ist, ist zuviel!

Im Mai zeigte Virgin den PC-Astronauten, wie man eine Raumflug-Simulation mit unzähligen Features und Funktionen zu Tode perfektionieren kann — im November dürfen's sich jetzt auch die Amigianer angucken…

Erneut lautet die Diagnose „Unspielbarkeit durch Übersimulation", denn ohne fundierte NASA-Ausbildung hat man kaum eine Chance, mit dem Digi-Shuttle klarzukommen: Das dicke Handbuch verwechselt Deutsch mit Fachchinesisch, und das Programm selbst erstickt förmlich an seiner Detailtreue und Realitätsnähe!

In der Praxis steht der Pilot seiner anspruchsvollen Aufgabe also ziemlich ratlos gegenüber, zumal schon die erste Übung (der Landeanflug) ein Höchstmaß an Fingerspitzengefühl und fliegerischem Geschick verlangt. Nach ein paar weiteren Testflügen soll man dann bereits mit dem komplexen Instrumentenlandesystem zurecht kommen, Satelliten oder ein Teleskop im Weltall stationieren und defektes Raumgut zur irdischen Reparatur-Werft schleppen. Leute mit besonders geschickten Fingern dürfen auch versuchen, an einem zuvor ausgesetzten Sonnenkollektor herumzumontieren.

Leider wird jedoch die Bedienung durch satte 107 Tastenkombinationen und unheimlich verschachtelte Menüs erschwert; Maus-Betrieb ist zwar möglich, aber wenig hilfreich. Daß die deutschen Screentexte keine Umlaute enthalten, mag ja noch angehen, daß sich Leute ohne Zweitfloppy hier schier zu Tode wechseln, schon nicht mehr. In punkto Übersicht genügt wohl der Hinweis, daß das Cockpit acht Bildschirme einnimmt! So umfangreich es im Shuttle-Inneren zugeht, so farblos, grob, detailarm und unsäglich langsam ist die 3D-Polygongrafik der Außenansichten. Aber dafür klingt dann das Triebwerksrauschen wieder ungeheuer realistisch… (pb)

SHUTTLE (VIRGIN)

RAUMFLUG – SCHLIMMULATION

32% „MENSCHLICHES VERSAGEN"

GRAFIK	42%
ANIMATION	41%
MUSIK	42%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	24%
DAUERSPASS	27%

FÜR ASTRONAUTEN

PREIS	DM 109,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

TREBLE CHAMPIONS

Trouble mit den Champions

Welcher Fußballfan hätte noch nie davon geträumt, die gesamte Vorstandsetage seines Lieblingsvereins zu entlassen und selbst am Chefsessel Platz zu nehmen? Hier wurde der Traum digitale Wirklichkeit, und siehe da, es ist ein Alptraum!

Alle Zeichen sprechen dafür, daß es sich bei Treble Champions um die Umsetzung eines uralten Spectrum-Spiels handelt, doch selbst die redaktionelle Rentner-Riege kann und will sich an kein Game dieses Namens erinnern. Egal, jetzt ist es da, und das ist schlecht so:

Nachdem man sich für eine der fünf englischen Divisionen entschieden hat, erhält man automatisch ein Team zugewiesen, das man entweder im Haufen oder Spieler für Spieler ins Fitneß-Studio, auf den Trainingsplatz und zum Medizinmann schicken darf. Die obligate Aufstellung ist ebenso mit von der Partie wie ein Transfermarkt und… das war's auch schon! Sicher, das Optionsangebot ist wirklich ein bißchen mager, aber was soll man dann erst über die Präsentation sagen?!

Diesbezüglich unterbietet Treble Champions nämlich die gesamte Konkurrenz um Längen, etwa, indem die Begegnungen lediglich in Form trockener Statistiken dargestellt werden, wie überhaupt das ganze Programm nur aus faden Text- und Zahlenwüsten zu bestehen scheint — erst nach längerem Suchen fand sich eine ebenso einsame wie armselige Zwischengrafik. Musik gibt's gar keine, und die wenigen FX klingen stark nach dem schlecht besuchten Volksfest eines Eingeborenenstammes. Ja, die erbärmliche (Tastatur-) Steuerung kann sogar mit dem Clou aufwarten, daß zwar ein Mauszeiger am Screen zu sehen ist, die Maus aber trotzdem nicht unterstützt wird! Ehrlich, auf PD wäre das Teil ein guter Witz, für 14 Märker ist es schon ein ziemlich schlechter… (pb)

TREBLE CHAMPIONS (CHALLENGE SOFTWARE)

MANAGER – MÜLL

7% „GROBES FOUL"

GRAFIK	4%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	8%
HANDHABUNG	21%
DAUERSPASS	6%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 14,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 1
DEUTSCH	NEIN

THE GREAT GIANA SISTERS

Bühne frei für Rainbow Arts' „verbotene Schwestern": Während unsere Oldies normalerweise ja heute noch als Billigspiel oder auf einer Compilation erhältlich sind, war dieser Plattform-Klassiker schon vergriffen, ehe die Hälfte der Händler ihn überhaupt ins Regal gestellt hatte!

Marios uneheliche Schwester in Aktion

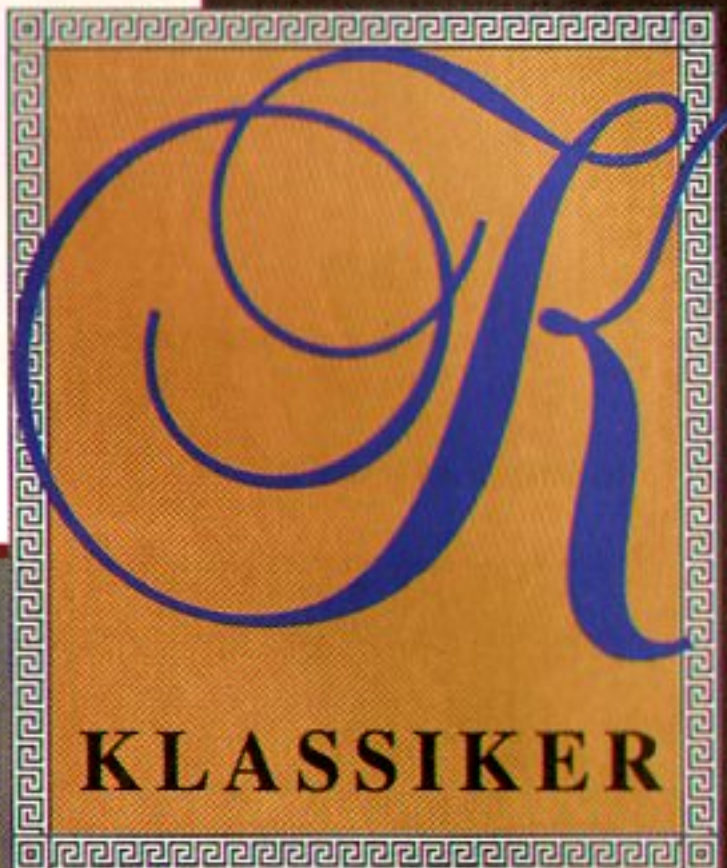
Als 1987 zunächst die C64-Version erschien, glaubte man seinen Augen kaum zu trauen: Was da über den Bildschirm flimmerte, sah aus wie „Super Mario Bros." und spielte sich auch so, bloß daß anstelle eines italienischen Klempners nun ein italienisches Mädel über die Plattformen turnte. Unter Beteiligung der späteren „Turrican"-Macher Manfred Trenz und Chris Hülsbeck entstand bald darauf die Amigaversion, und in englischen Zeitschriften waren bereits aggressive Werbeslogans à la „Move over brothers, make way for the Great Giana Sisters!" zu lesen, als... Nintendo einen dicken Strich durch die (Milch-) Mädchenrechnung machte!

Die japanischen Mario-Väter sahen nämlich den Europa-Verkauf ihrer damals noch blutjungen NES-Konsole durch die Konkurrenz aus dem Computerlager bedroht, es kam zum Rechtsstreit, und Rainbow Arts mußte sein Game wieder vom Markt nehmen — Marios illegitimes Geschwisterchen war dem Gericht *zu* ähnlich, weshalb es die nachträgliche Abtreibung veranlaßte. Die paar Exemplare, die zuvor noch verkauft wurden, gelten daher heute nicht nur unter Kennern als absolute Rarität.

Schade drum, denn Great Giana Sisters war klasse! Die 32 abwechslungsreichen Level von Gianas Traumwelt (so die Vorgeschichte) sparten nicht mit originellen Gegnern wie z.B. windigen Würmern, tanzenden Augen oder flinken Schildkröten, die sich durch einen gezielten Sprung auf den Kopf betäuben ließen. Darüberhinaus konnte man sich an Diamanten und allerlei Waffen bedienen, die in bestimmten Blöcken versteckt lagen — einmal angerempelt, kamen so auch Bonuspunkte, Smartbombs oder Extraleben zum Vorschein. Als besonders nützlich erwiesen sich Feuerräder, die aus der kindlichen Heldin eine rabiate Punkerin machten; dermaßen wild frisiert konnte das Mädel sogar Steine zertrümmern und so Geheimgänge, Bonuskammern oder Levelwarps entdecken.

Trouble mit den Gegnern, Trouble mit der Konsolen-Konkurrenz...

Da mag die Hintergrundgrafik noch so langweilig und die Animation der Sprites noch so kärglich sein, spielerisch ist das Programm immer noch sehenswert. Ein Zeitlimit fehlte ebensowenig wie ein Zwei-Spieler-Modus (nacheinander) oder speicherbare Highscores mit Tages-

und Bestenliste; auch waren kaum unfaire Stellen zu entdecken. Musik und Sound-FX grooven selbst Ende '92 nicht schlecht, und daß das Horizontalscrolling ruckfrei klappt, ist bei einem fünf Jahre alten Game auch nicht gerade selbstverständlich. Aber was hilft's, wenn bestenfalls noch der inoffizielle Nachfolger „Hard'n'Heavy" erhältlich ist, zumal der die Brillanz des Originals nicht ganz erreichen kann? Wenig, aber für Weihnachten ist ja eine Konvertierung des Original-Originals angekündigt — dann darf Mario persönlich am Amiga zeigen, ob er den ganzen Ärger wert ist... (mm)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
79%		66%
74%	GRAFIK	55%
72%	ANIMATION	51%
88%	MUSIK	79%
64%	SOUND-FX	48%
82%	HANDHABUNG	74%
80%	DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

Noch mehr Horror: Waxworks

Noch 'ne Tetris-Variante: Zyconix

Viel Feind, viel Ehr: Tornado

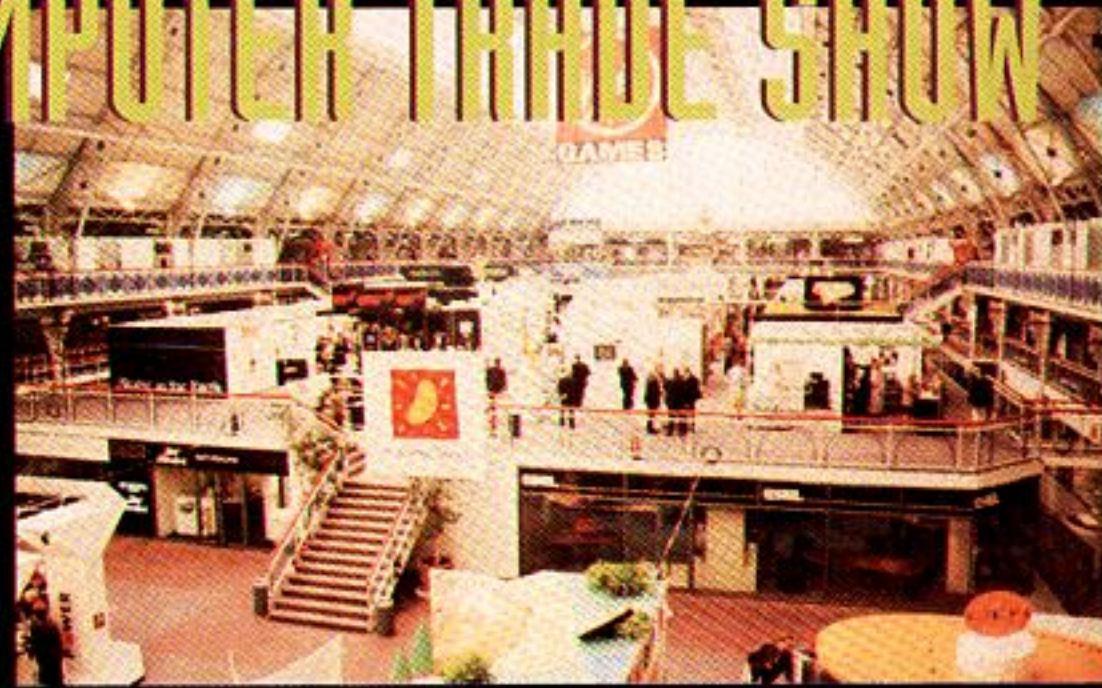
Eifrige Messebesucher, die nichts versäumen wollen, haben langsam einen Fulltime-Job: Wie die amerikanische CES findet die englische ECTS nun ebenfalls zweimal im Jahr statt. Fragt sich nur, ab wann wir dann monatlich ins Londoner Business Design Center pilgern dürfen...

Von der wundersamen Verdopplung mal abgesehen, sind keine umstürzenden Neuigkeiten aus der Nebel-Metropole zu vermelden; die ECTS (früher „PC-Show") ist und bleibt eine reine Fachmesse, zu der Otto Normalzocker keinen Zutritt hat. Auch bei der gezeigten Software setzte sich der altbekannte Trend fort: Der PC wird als Spielemaschine ständig beliebter, der Amiga hält sich nach wie vor wacker, nur der gute alte 64er ist wohl endgültig tot. Für viele überraschend ging auch der Falcon 030 ziemlich unter — lediglich Atari selbst stellte den neuen Wundercomputer an einem kleinen Stand vor, doch hatte kein einziges Softwarehaus ein Game für die Maschine parat. Soweit zu den Formalitäten, nun zum unterhaltsamen und wie üblich alphabetisch sortierten Teil:

Accolade

Viele Games wollen die Amerikaner nicht mehr für unsere „Freundin" produzieren, aber irgendwas geht immer — etwa die Tetris-Variante **Zyconix** und das Horror-Adventure **Waxworks**, das Ihr schon aus unserem Preview kennt.

Attic

Das Team um Guido Henkel hat momentan alle Hände voll zu tun, die zahlreichen Bestellungen für „Das Schwarze Auge" auszuliefern. Deshalb schaffen sie es nur mit Müh und Not, nebenbei auch noch am zweiten Teil der Saga weiterzuarbeiten, ganz zu schweigen von der geplanten Umsetzung des SF-Klassikers **Perry Rhodan**! Jaja, der Erfolg frißt seine Kinder...

Coktel Vision

Aus Frankreich nichts Neues: Wiedermal präsentierte man dem staunenden Fachpublikum **Gobliins 2 — The Prince Buffoon** und das Rollenspiel **Ween — The Prophecy**. Wird langsam Zeit für die Endversionen!

Core Design

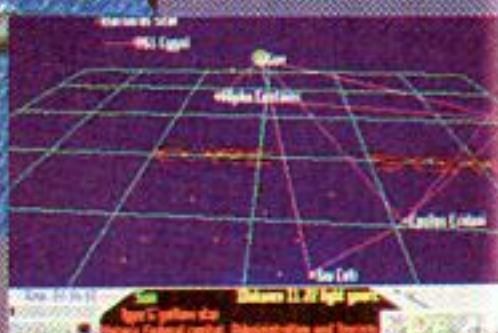
Nun kommen zwar endlich die ersten richtigen Neuigkeiten, aber bevor Ihr Euch zu früh freut: Sowohl das Plattform-Spielchen **Doodlebug** als auch der Rolli **Darkmere** sind noch viel zu weit von der Fertigstellung entfernt, als daß wir schon ein Vorurteil fällen könnten.

Digital Integration

Auch hier gab es mit dem Flugsimulator **Tornado** nur einen alten Messe-Bekannten zu besichtigen, immerhin soll der Vogel jetzt definitiv noch vor Weihnachten auf den deutschen Softwarepisten landen. Falls Ihr es schon vergessen habt: **Tornado** ist der Flugi mit den vielen, vielen Bodenobjekten.

My castle is my home: Rampart

Der Virtual Reality-Baukasten: 3D Construction Kit II

Kommandosache: Campaign

Bald hat uns der Weltraum wieder: Frontier Elite II

Domark

Obwohl sie gerade ein Büro in Amerika eröffnet haben, präsentierten die Leute von Domark auch jede Menge frische Software, z.B. **3D Construction Kit II — A Virtual Reality Product**. Zu den interessantesten Features des neuen Incentive-Spielebaukastens zählen ein Soundeffekt-Editor sowie eine Clip Art-Disk mit ganzen Hundertschaften von Fixfertig-Objekten, die der Privat-Designer dann nur noch zu übernehmen braucht. Mittels Rekorder-Funktion kann das animierte Szenario sogar in Zeitlupe betrachtet werden, außerdem wird dem Programm wieder ein erklärendes Video beiliegen. **International Rugby Challenge** simuliert den angelsächsischen American Football-Ableger, genauere Infos lagen dazu leider noch nicht vor. Der schon länger angekündigte Senkrechtstarter **Harrier Assault AV-36** (basiert auf einem Jet der Marines und enthält haufenweise „intelligente" Gegner) hat anscheinend immer noch leichte Startprobleme; dasselbe gilt für die Coin Op-Umsetzung von **Rampart** — obwohl Electronic Arts' PC-Version des burgigen Action-Strategicals seit geraumer Zeit vorliegt. Vielleicht sollten die Jungs ja doch weniger Büros eröffnen?

Electronic Arts

Die Electro-Künstler stricken momentan an den Amigaversionen zweier Modul-Hits vom Mega Drive: Da wäre einmal **Desert Strike**, ein knallhartes Actiongame, bei dem man mit dem Hubschrauber über eine 3D-Landschaft düst und feindliche Stellungen bis zur Unkenntlichkeit zermörsert. Ruppige Naturen können aber auch bald beim Motorradrennen **Road Rash** Dampf ablassen, indem sie ihre Konkurrenten während der Fahrt aus dem Sattel treten oder boxen. Eher seriös (und auch keine Umsetzung) ist hingegen das futuristische Rollenspiel **Space Hulk** mit knackigen 3D-Echtzeitkämpfen für fünf tapfere Party-Mitglieder.

Empire

Neben größtenteils schon bekannten Compilations hatte Empire das etwas hausbackene Kriegsstrategiespiel **Campaign** im Gepäck; die Partnerfirma Readysoft drohte zudem unverhüllt mit dem baldigen Erscheinen von **Dragon's Lair III — The Curse of Mordread**. Da werden sich die Freunde aufwendiger Grafik-Demos aber freuen…

Gremlin

Lotus III und **Zool** haben wir schon im letzten Heft getestet, darüberhinaus kündigte Gremlin den Action-Rolli **Hero Quest II — Legacy of Soracil** und das Strategiespiel **Pandemonium** an. Die ausgefuchste Formel 1 Simulation **Nigel Mansell's World Championship** kriegen wir mit ein bißchen Glück schon in die nächste Ausgabe — Kaffee trinken und Redaktionsschluß abwarten. Auf alle Fälle schon mal von hier aus herzlichen Glückwunsch zur Weltmeisterschaft, Nigel!

Konami

In Konamis kleiner Demo-Ecke gab's erste (Lauf-) Bilder von **Frontier Elite II** und **Batman Returns** zu bewundern. Die trickfilmreifen Animationen der tugendhaften Fledermaus machten dabei wirklich Appetit auf dieses Adventure mit Rollenspiel-Elementen! Und was den Nachfolger zur klassischen SF-Handelssimulation „Elite" betrifft, solltet Ihr Euch vielleicht mal das ausführliche Preview im letzten PC Joker angucken…

Schweizer-Sport: Reach out for Gold

Da kocht der Asphalt: Nigel Mansell's World Championship

Der Einzelgänger: Gunship 2000

Also doch: Indy IV

Noch mehr Kröten: Battletoads

Haisalis

Die Engländer basteln derzeit an einem Plattformspiel namens **Arabian Nights**, das Puzzle-Elemente mit Baller-Sequenzen verbindet. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll auch eine entführte Prinzessin im Spiel sein — ein Hammer, wenn das wahr wäre! Richtig originell könnte dagegen **Soccer Kid** werden, eine ungewöhnliche Mischung aus Plattform- und Fußballspiel, bei der man einen niedlichen kleinen Kicker samt Ball durch die Level steuern muß. Die gute Nachricht zum Schluß: Auf den bereits im Frühjahr angekündigten „Shadowlands"-Nachfolger **Shadoworlds** müssen wir nun nicht mehr länger warten...

Linel

Den Test zum Strategie-Opus **Astar** solltet Ihr in dieser Ausgabe finden, das Game wurde jedoch auf Januar verschoben. Daneben werkeln die Schweizer an einer Computerumsetzung der Karl May-Romane. Zum Erstling **Der Schatz im Silbersee** gab's allerdings noch keine näheren Informationen, laut Firmenchef Markus Grimmer „soll es aber kein Platt-form-Game werden" — wir tippen einfach mal auf ein Adventure. **Kiro's Quest** dagegen ist flotte Arcade-Action mit 3D-Grafiken, und unter der Sportsimulation **Reach out for Gold** hat man sich eine comicartige Parodie auf die diesjährige Medaillenhatz vorzustellen.

Lucas Arts

Auch wenn gewöhnlich weniger gut informierte Kreise etwas anderes behauptet haben, wird **Indiana Jones IV — The Fate of Atlantis** nun doch für den Amiga erscheinen. Als Termin ist schon dieses Weihnachten im Gespräch, und bei den Disketten will man sich angeblich auf läppische 11 Stück beschränken. Nächste Ausgabe wissen wir's dann ja hoffentlich endlich wirklich ganz genau...

MicroProse

Den Fans der amerikanischen Simulations-Profis steht ein trauriges Weihnachtsfest ins Haus: **A.T.A.C.**, **B-17 Flying Fortress**, **Harrier Jump Jet**, **Fields of Glory** und **The Legacy** wurden samt und sonders auf das nächste Frühjahr verschoben! Lediglich die PC-Konvertierung **Gunship 2000** soll demnächst in die Shops flattern — da könnt Ihr Euch dann mit dem Apache-Helikopter über Mitteleuropa und dem Persischen Golf den Frust von der Seele ballern.

Mindscape

Am Stand von Mindscape führte Origin **Wing Commander** am Amiga vor — aber zur allgemeinen Enttäuschung wieder nur als Demo! Schon wesentlich weiter war das tierische Helden-Trio aus **Battletoads**, das nicht von ungefähr stark an gewisse mutierte Kampfschildkröten erinnert. Wie auch immer, 12 actiongeladene Level und ein simultaner Duo-Modus sollen hier schon bald die Amiga-Dompteure vor den Monitor locken.

Die Abenteuerreise der Austro-Newcomer: Whale's Voyage

Laura Bow 2 — der letzte Gruß aus Kalifornien?

Neues aus dem Kreml: KGB

Ein vielversprechender Rolli: Legends of Valour

Neo Software Design

Es ist unübersehbar, immer mehr Österreicher entdecken den Computer! Aus dem Land der Sachertorten und Lippizanerpferde kommt mit NSD nun ein weiterer Hersteller, dessen Erstlingswerk schon einen recht vielversprechenden Eindruck macht: **Whale's Voyage** ist eine Mischung aus 3D-Rollenspiel und Handelssimulation, bei der eine Vierer-Party mit dem Raumschiff und per pedes diverse Planeten erkunden muß. Im Januar wissen wir wahrscheinlich mehr darüber.

Ocean

Die Jungs aus Manchester haben mal wieder ein paar Filmlizenzen gekauft: In **Lethal Weapon** ärgert man sich wahlweise als Riggs oder Mutaugh in vier Missionen mit Drogenschmugglern, Terroristen, kriminellen Vereinigungen und einem korrupten Polizisten herum. **World Wrestling Federation 2** läßt bis zu vier Catcher gleichzeitig am Bildschirm fighten, und last not least wird Kim Basinger in der Plattform-Hüpferei **Cool World** ihr Computer-Debüt geben. Leider keine näheren Einzelheiten waren über **The Addams Family — The Scavenger Hunt** und **Universal Munster** zu erfahren. Da Ocean die Programme von Maxis in Europa vermarktet, gehören hierher auch noch die lang erwartete PC-Konvertierung von **A-Train** (Wirtschaftssimulation für Eisenbahner) und die futuristische Blechbüchsen-Vernichtungs-Orgie **Robosport**.

Psygnosis

Geheimniskrämerei, dein Name ist Psygnosis! Auf einem ferngesteuerten Mini-Fahrrad ließen die Liverpooler ein Lemming-Püppchen durch die Halle radeln, ansonsten aber weit und breit keine Spur von den kleinen Wühlern. Mit allerlei Brimborium wurden wir schließlich zu einer hochgeheimen Pressevorführung geladen, aber dort führte DMA-Boss und „Lemmings"-Programmierer David Jones erstmal das Ballerspiel **Walker** vor. Für alle, die sich nicht an unser Preview (ist ja kaum zweieinhalb Jahre her…) erinnern: Man watschelt mit Kampfrobotern à la Star Wars herum und schießt per Fadenkreuz auf die angreifenden Panzer, Flugzeuge und Soldaten; markerschütternde Todesschreie und heftige Blutspritzer inklusive. Dennoch ist DMA-Design jetzt natürlich nicht auf die ganz harte BPS-Schiene abonniert, zur Zeit arbeitet man noch an einem vorläufig namenlosen Rollenspiel mit Vierfach-Splitscreen und eben der Neuauflage des letztjährigen Bestsellers. Tatsächlich ist **Lemmings 2** sogar fast schon fertig und sieht mit seinen themenspezifischen Leveln (z.B. „Zirkus") nicht nur schöner aus als der erste Teil, es bietet auch etliche neue Features! So können die putzigen Selbstmörder nun fliegen, springen, gebuddelte Löcher wieder zuschaufeln und noch einiges mehr. Wir sind auf den endgültigen Test genauso gespannt wie Ihr…

Im Schnelldurchgang jetzt noch der Rest vom Psygnosis-Fest: Bei **Cytrom** wird man einen Robbi durch ein unterirdisches Labyrinth steuern, der Flugi **Combat Air Patrol** läßt den Golfkrieg szenariomäßig noch einmal auferstehen, und im grafisch netten Prügelspiel **Super Hero** sprechen auch bald die Fäuste. Desweiteren angekündigt wurden **Armour Geddon II** und **Creepers**, das 80 Level voller „Ach, was sind die süß!"-Würmchen enthält.

Chaos Engine — das perfekte Chaos?

Der „Another World"-Nachfolger: Flashback

Bald dampft er zum Amiga: A-Train

Renegade

Die Programmierer-Legende Andrew Braybrook schwitzt momentan über **Uridium II**, der Fortsetzung des horizontal scrollenden Ballerklassikers vom C 64. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest, dafür schicken die Bitmap Brothers nun endlich ihren sehnlichst erwarteten Genre-Mix **Chaos Engine** in die Softwareshops.

Sierra

Beim besten Willen, aber diese Hiobsbotschaft können wir Euch nicht ersparen: Die kalifornische Softwareschmiede ist felsenfest entschlossen, nach **Laura Bow 2 — The Dagger of Amon Ra** keine weiteren Titel mehr für den Amiga umzusetzen! Alle Neuankündigungen wie **Space Quest V — The next Mutation**, **King's Quest VI — Heir today, gone tomorrow** und **Quest for Glory III — The Wages of War** sollen nur noch für Apple und PC erscheinen. Nun ja, zumindest fällt damit für viele der Grund weg, sich eine sündteure Turbokarte anzuschaffen…

Starbyte

Die Bochumer (Ex-) Company sorgte weniger durch neue Soft als durch ihre firmeninternen Querelen für Gesprächsstoff unter den Branchenkollegen. Wo, wie und wann der Zoff enden soll, weiß keiner so genau, deshalb beschränken wir uns hier mal auf die Spiele, die der ehemalige Mitinhaber Klaus Jürgen Kraft (wahrscheinlich) im Alleingang herausbringen will: Neben einer Sport-Compilation und einem Game namens **Hanibal** ist das vor allem **Bazooka Sue**, ein Adventure rund um eine liebestolle Sau, die angeblich charakterliche Ähnlichkeiten zu einem gewissen Herrn Laffer besitzt. Größtenteils liebevoll mit der Hand gezeichnete Grafiken sollen uns den Schweinebraten schmackhaft machen.

UBI Soft

Eine Zusatzdisk mit 15 neuen Szenarien für **The Perfect General** und einige Compilations, die naheliegenderweise lauter ältere Titel enthalten — das war auch schon der ganze Messebeitrag der Franzosen!

U.S. Gold

Ihre Action-Variante von „Indy III" erhielt nicht gerade die ungeteilte Zustimmung von Spielern und Fachpresse, dennoch wollen es die Birminghamer bei **Indy IV** nochmal probieren — diesmal soll die Action allerdings mit schicken 3D-Grafiken über den Screen gebracht werden. Heiter geht's weiter: Eine Amigaversion der Automaten-Prügelei **Street Fighter II** steht ebenfalls am Produktionsplan, und die Tüftel-Freaks erwartet mit **Original Scrabble** neues Knobel-Futter. Schließlich und endlich kommen noch das Actionadventure **Flashback** und der Rolli **Legends of Valour**; aber das wißt Ihr ja bereits aus unserem Preview in der letzten Ausgabe.

Virgin

„Dune" war gut, die Amiga-Umsetzung traumhaft, wie wird da erst **Dune II: The Battle for Arrakis** werden? Vor allem, da die Fortsetzung des Strategie-Adventures vom Team der Westwood Studios („Eye of the Beholder") programmiert wird?! Ganz ehrlich, wir wissen es nicht, dafür erfuhren wir, daß die Jungfrauen auch an einer Amiga-Konvertierung des abenteuerlichen Politkrimis **KGB** sitzen und mit **MC Kids** das offizielle Spiel zur Fastfood-Kette McDonalds herausbringen wollen. Letzteres wird ein Jump & Run-Game mit Zwei-Spieler-Simultanmodus und vielen, vielen Hamburgern — was sonst? In eine wesentlich lautere Kerbe schlägt **Motörhead**, das Game zur gleichnamigen Heavy Metal-Band. Bei einer Combo, die es nie unter 130 Dezibel tut, muß natürlich auch der Spielinhalt berserkerhaft sein: Groupies einfangen, Hotelzimmer zerstückeln und den Leuten überhaupt mal zeigen, wo der Hammer hängt… Zu unserer Schande müssen wir gestehen, daß unser Hotelzimmer heil geblieben ist, aber nach einem derartigen Messe-Marathon dröhnt der Schädel auch so! Schön war's trotzdem, vielleicht sieht man sich ja auf der nächsten Messe, also der „World of Commodore" in Frankfurt? (C. Borgmeier)

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Was sind wir nicht biologisch-dynamisch: Kaum gab Oskar uns von seinen Zimmerpflanzen zu naschen, schon überrumpelten wir im letzten Auswärtsspiel die Schreckwölfe mit einem überzeugenden 1:0!

Als Ober-Überrumpler konnte sich in der 31. Minute unsere Neuerwerbung Schlimmel profilieren, beförderte er doch mit einem gewaltigen 43-Meter-Tritt das Leder zielsicher ins Netz! Hinterher gestand er vor abgeschalteten Kameras, er habe den Ball für ein angreifendes Alien und das Tor für die Schleusenkammer gehalten. Naja, zuviel naschen is' auch wieder nix… Aufmerksamen Cup-Kickern wird nicht entgangen sein, daß in der letzten Mannschaftsaufstellung wegen eines kleinen Dreckfühlers, äh Druckfehlers Celal als gesperrt verzeichnet war, während die Sperre doch in Wahrheit unserem wilden Max galt. Wir nahmen uns also die künstlerische Freiheit, alle Mäxchen-Stimmen auf Celal umzumünzen, okay? Ansonsten hat sich die Lage deutlich entspannt, wir verfügen über etwa 53.000 Kohlen, und in punkto Einsatzbereitschaft sind derzeit 75 Prozent angesagt. Eigentlich kann beim Heimduell gegen den Langohrer SK also gar nix schiefgehen. Damit *wirklich* nix schiefgeht, ist uns Euer Rat in folgenden Fragen wieder hochwillkommen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position?
Pro Spielfeld-Quadrat bitte nur ein Spieler!

3) Momentan wird niemand am Transfermarkt angeboten, deshalb fällt er diesmal aus…

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wieviel Eintritt wollt Ihr aus den Zuschauern herauspressen?
Derzeit liegt der Preis bei 12,— DM pro Nase.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?
200.000 weitere Schulden-Mark wären derzeit drin.

So, und damit die Langohren demnächst auch lange Gesichter machen, schnappt Ihr Euch bitte umgehend eine Postkarte und notiert darauf die Antworten. Wenn Ihr uns das Kärtchen jetzt noch schickt, passiert Folgendes: Erstmal werden alle Zuschriften fein säuberlich ausgewertet, dann verfüttern wir das Ergebnis an den Bundesliga Manager, der uns daraufhin ein Resultat kundtut, das wir Euch im nächsten Heft verraten. Dort steht auch (in der Ruhmeshalle), ob Ihr zu den Glücklichen zählt, die einen unserer phänomenalen Motivations-Förderer gewonnen haben, die wir auch dermal wieder unter allen Einsendern verlosen:

1 x Premiere
3 x Joker Shirt
3 x Sammelordner

Fehlen nur noch die üblichen Standard-Hinweise: Briefmarke nicht vergessen, Absender auch nicht — und zieht Euch schön warm an, wenn Ihr zum Briefkasten geht, gell! Damit Ihr auch wißt, wohin Euer Schrieb soll, folgt nunmehr ausnahmsweise unser bestgehütetes Geheimnis — die Adresse:

Joker Verlag
Kicker Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Paarungen: 16. Spieltag

FC JOKER	—	Langohrer SK
Battle Kumpans	—	Hardball Killers
Raschmehr	—	Berlin East/West
Un. Hofftschwer	—	Indianerbones
Bummico	—	AMS
Playpower	—	Maniac Menschen
Blue Beiß	—	Wurmatia Wolfschreck
Austerwitz	—	Dragonfight
Opafun	—	Bodo Tiltners
Hammerfoot	—	Might & Matschig

Ergebnisse: 15. Spieltag

Wurm. Wolfschreck	—	*FC JOKER*	0:1
Hardball Killers	—	Bummico	1:1
Bodo Tiltners	—	Hammerfoot	2:4
Indianerbones	—	Opafun	2:4
Berlin East/West	—	Austerwitz	3:0
Maniac Menschen	—	Un. Hofftschwer	1:3
AMS	—	Raschmehr	0:4
Might & Matschig	—	Blue Beiß	2:2
Dragonfight	—	Playpower	3:0
Langohrer SK	—	Battle Kumpans	2:1

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	v.	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	53	470.000
4)	Bröselmair	Abw	17	26	320.000
5)	Joker	Abw	—	26	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	—	v.	220.000
7)	Freckmann	Abw	19	21	60.000
8)	Ponikwar	Mit	15	8	260.000
9)	Regnet	Mit	12	28	220.000
10)	Celal	Mit	11	16	190.000
11)	Magenauer	Mit	—	35	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	47	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	25	140.000
14)	Stein	Ang	3	14	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	29	230.000

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Die Joker-Tabelle

	Mannschaft	Punkte	Tore
1)	Maniac Menschen	24:6	38:18
2)	Un. Hofftschwer	23:7	40:20
3)	Opafun	21:9	35:15
4)	Hammerfoot	19:11	41:17
5)	Might & Matschig	19:11	27:19
6)	Berlin East/West	18:12	28:22
7)	Bummico	16:14	28:23
8)	Blue Beiß	16:14	23:22
9)	*FC JOKER*	16:14	25:29
10)	Battle Kumpans	15:15	28:24
11)	Langohrer SK	14:16	22:29
12)	Indianerbones	14:16	23:38
13)	Raschmehr	13:17	33:30
14)	Bodo Tiltners	13:17	29:27
15)	Wurm. Wolfschreck	13:17	26:30
16)	Austerwitz	11:19	26:34
17)	Playpower	11:19	18:33
18)	Dragonfight	9:21	16:34
19)	AMS	8:22	14:31
20)	Hardball Killers	7:23	15:40

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefon 08142/8273
Telefax 08142/54654

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1MB	65,90
ADVENTURE COLLECTION DT. ANL. 1MB	**65,90**
AH 37 H THUNDERHAWK DT.	69,90
AIRBUS 320 DT. 1 MB	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	**59,90**
AIR WARRIOR 1 MB	**79,90**
AGONY DT.	59,90
AMBERSTAR 1 MB KOMPL. DT.	79,90
AMONS GAME CREATOR KOMPL. DT. VERSION	109,90
AMOS COMPILER	69,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.	59,90
AQUATIC GAMES DT. ANL. *	**65,90**
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
ASHES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	**65,90**
ASSASSIN DT. ANL. *	**65,90**
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	79,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERSION 1MB	75,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. 1 MB *	**75,90**
BATTLEISLE DT. ANL.	65,90
BATTLEISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BIRDS OF PREY DT. 1MB	75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION	69,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CUBED 1 MB *	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO. KOMPL. DT.	69,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB *	65,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. ANL.	65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.	**39,90**
CASTLES OF DR. BRAIN KOMPL. DT. 1 MB	**69,90**
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB	**69,90**
CHAMPAIGN DT. ANL. 1 MB *	**65,90**
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	65,90
CIVILISATION 1 MB DT. VERSION	79,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
CONFLICT KOREA 1 MB	75,90
CONQUESTATOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	**39,90**
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB	85,90
COVER GIRL STRIP POKER	65,90
COVERT ACTION 1 MB DT. ANL.	72,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	**59,90**
CREEPERS DT. ANL. *	**69,90**
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB *	**69,90**
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
CYTRON DT. ANL. *	**65,90**
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
D-GENERATION DT. ANL.	54,90
DAS SCHWARZE AUGE:	
DIE SCHICKSALSKLINGE 1 MB * KOMPL. DT.	79,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMP. DT. 1MB	69,90
DINGSDA KOMPL. DT.	47,90
DOJO DAN ANL. DT.	**59,90**
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	69,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB	75,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	**85,90**
F 14 / 18 DT. ANL. 1 MB *	**69,90**
F 15 STRIKE EAGLE 2 DT.	75,90
FACE OF ICEHOCKEY DT.	65,90
FATE - GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. 1 MB *	**75,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GODS DT.	65,90
GOLF MICROPROSE DT. 1 MB	75,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	**84,90**
GUY SPY 1 MB	**65,90**
HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4	45,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	45,90
HEAD TO HEAD F 19 ST. FIGHTER & MIG 29 SUPF.	**65,90**
HEIMDALL DT. VERSION 1 MB	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	**89,90**
HISTORY LINE 1914-1918 DT. 1 MB*	**79,90**
HOOK DT. ANL.	65,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	**65,90**
ISHAR DT.	75,90
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL.	69,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIM POWER DT. ANL.	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - 1 MB*	**79,90**
LEANDER DT.	69,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LEGEND OF KYRANDIA 1 MB*	**65,90**
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB*	**79,90**
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	**69,90**

Amiga

Titel	Preis
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB*	**69,90**
LIFE & DEATH 1 MB	59,90
LIVERPOOL DT. ANL.	**59,90**
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LORDS OF THE RINGS DT. 1 MB	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	**109,90**
LOTUS 3 - THE FINAL CHALLANGE - DT. ANL.	**65,90**
LURE OF TEMPTRESS 1 MB ANL. DT.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV 1 MB KOMPL. DT.	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	**29,90**
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	**65,90**
MEGATRAVELLER 2 1 MB	**75,90**
MIGHT & MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB	78,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	**65,90**
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1 MB*	**65,90**
NOVA 9 1 MB	**59,90**
OUTRUN EUROPE DT.	59,90
PALADIN 2 DT. ANL.	**59,90**
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	65,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	**59,90**
PINBALL FANTASIES DT. ANL. *	**59,90**
PGA GOLF COURSE DISK DT. ANL.	39,90
PGA TOUR GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PIRATES DT.	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB	79,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL.	39,90
POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1 MB *	**85,90**
POPULOUS 2 SCENERY - CHALLENGE - DT. ANL.*	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	**69,90**
PROJECT 'X' DT. ANL.	59,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB *	**79,90**
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RED ZONE DT. ANL.	**59,90**
REGENT KOMPL. DT. 1 MB	**79,90**
RISKY WOODS DT. ANL.	59,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *	**65,90**
SCENARIO -THEATRE OF WAR - KOMPL. DT. 1 MB	**65,90**
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB -	69,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL.	**65,90**
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY / POPULOUS PACK	74,90
SIM EARTH DT. * 1 MB	75,90
SIMPSONS	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. 1 MB	69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	**69,90**
STARBYTE NO. 1 COLLEC. KOMPL. DT.	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT.	54,90
STORM MASTER DT. ANL.	69,90
STRIKE FLEET DT.	59,90
STRIKER DT. ANL.	59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB	85,90
SWORD OF HONOUR *	**55,90**
TEAM YANKEE 2	
- PACIFIC ISLANDS 1MB DT. ANL.	69,90
TERMINATOR 2	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
TRADERS DT.	65,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1 MB	**75,90**
TRODDLERS DT. ANL.	**65,90**
UTOPIA DT. 1 MB	69,90
UTOPIA - NEW WORLDS DT. ANL.	39,90
VIDEOKID	59,90
VIKING FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	65,90
VROOM DT. ANL.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB	65,90
WARLORDS	65,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB *	**75,90**
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WETTEN DAS....?	47,90
WING COMMANDER 1 DT. ANL. 1 MB *	**79,90**
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - 1 MB *	**69,90**
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90
ZOOL DT. ANL.	**59,90**
ZYCONIX DT. ANL.*	**59,90**

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
1000 CC TURBO	29,90
3D CONSTRUCTION KIT. DT. VERS.	**45,90**
4D SPORTS DRIVIN	**29,90**
4D SPORTS BOXING	**29,90**
4 WHEEL COMPILATION	**34,90**
ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN STORM	**29,90**
AMAZING SPIDERMAN	**29,90**
ARKANOID 2 REV. OF DOH	**24,90**
AUSTERLITZ	24,90
AWESOME 1 MB	**29,90**
BARBARIAN 2 PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BETRAYAL	**29,90**
BILLARD SIMULATOR 2	**19,90**
BLOODWYCH	**29,90**
BRIGADE COMMANDER	**29,90**
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CELICA GT 4 RALLEY	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H. Q.	**19,90**
CHRONOQUEST 2	**29,90**
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA - 1 MB	29,90
COMBO RACER	**19,90**
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	**29,90**
CONTINENTAL CIRCUS	**19,90**
DEADLINE INFOCOM	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	**29,90**
DEUTEROS 1 MB	**29,90**
DOUBLE DRAGON 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3	**29,90**
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	**29,90**
E - MOTION	**19,90**
E L F	**29,90**
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FINAL FIGHT	**29,90**
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDBUCH	49,90
GAUNTLET 3	**29,90**
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMER SPIELE	**29,90**
GREAT COURTS 2 DT.ANL.1 MB OHNE VERPACKUNG	**29,90**
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	**39,90**
HITCHIKERS GUIDE INFOCOM	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	**29,90**
INTERNATIONAL KARATE PLUS	29,90
ISHIDO	**29,90**
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JACK NICLAUS GOLF 1 MB	**29,90**
JAHANGER KHAN SQUASH	**29,90**
JAMES POND UNDERWATERAGENT	29,90
JUPITERS MASTER DRIVE	29,90
KINGS QUEST 1 1 MB	**29,90**
KINGS QUEST 2 1 MB	**29,90**
KINGS QUEST 3 1 MB	**29,90**
KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	**49,90**
KLAX	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	**29,90**
LEATHER GODDES OF PHOBOS INFOCOM	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK	35,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	**29,90**
MEGA LO MANIA / FIRST SAMURAI PACK	**39,90**
MEGA TWINS	**29,90**
METAL MASTERS	**29,90**
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	**39,90**
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PACMANIA	29,90
PANG	29,90
PAPERBOY 2	**29,90**
PARAMAX DT. ANL.	**29,90**
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR: 17 & 4 / KARTENSPIELE	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB	**29,90**
POLICE QUEST 2 1 MB	**29,90**
POPOLUS DT.	29,90
POPOLUS DATA DISK DT.	16,90
POWERDROME	19,90
PUZZNIK	**29,90**
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERSION 1 MB	**39,90**
RBI 2 BASEBALL	**29,90**
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCK 'N' ROLL	24,90
RODEO GAMES	29,90
ROLLING RONNY	**24,90**

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
SCRAMBLE SPIRITS	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHEREMAN M4	29,90
SHINOBI	**19,90**
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	**29,90**
SHUFFLEPACK CAFE	**29,90**
SILKWORM	**19,90**
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	**34,90**
SPACE HARRIER 2	29,90
SPACE QUEST 1 1 MB	**29,90**
SPACE QUEST 2 1 MB	**29,90**
SPACE QUEST 3 1 MB	**29,90**
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	49,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRATEGO	**29,90**
SUPAPLEX	29,90
SUPERCARS 2	**29,90**
SUPER MONACO GRAND PRIX	**29,90**
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TETRIS	24,90
TIE BREAK TENNIS	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
UNREAL 1 MB	**29,90**
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	**39,90**
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB	**39,90**
WISHBRINGER	29,90
WOLFPACK DT. ANL. 1 MB	34,90
WONDERLAND 1 MB	**29,90**
ZORK 1 - 3	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

Zubehör

Artikel	Preis
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A2000	219,00
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COPETITION PRO MINI	**29,90**
JOYSTICK PRO STAR MINI	**34,90**
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
3,5" FLOPPY extern A500-A2000, abschaltbar, 880 KB, extrem leise, Supersilmline 25 mm hoch kompl. anschlußfertig	139,90
5,25" FLOPPY extern A500-A2000, abschaltbar, 40/80 Tracks, komplett anschlussfertig	189,90

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, AKKU-UHR	69,90
1,5 MB SPEICHER INTERN A 500	239,90
1,8 MB MAXI CARD AMIGA 500 INTERN MIT 1,8 MB BESTÜCKT, UHR	279,90
2,0 MB MAXI CARD AMIGA 2000 AUF 8 MB AUFRÜSTBAR	319,90

Leerdisketten

Format	Artikel	Preis
3,5"	2DD NoName 10er	9,90
3,5"	2HD NoName 10er	19,90
5,25"	2DD NoName 10er	5,90
5,25"	2HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Mäuse

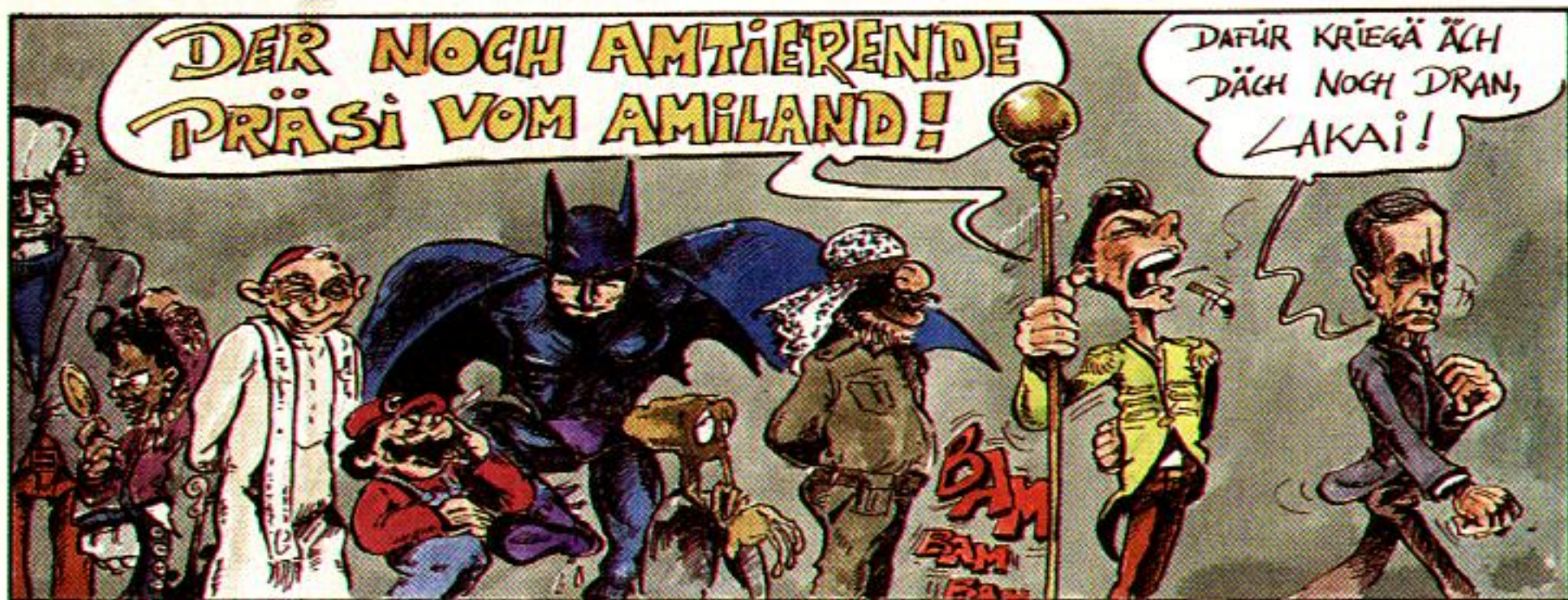
Artikel	Preis
GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
MAUSMATTE	6,90
REIS-MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90

Sonstiges

Artikel	Preis
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00 • Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.[00] - 18.[00], Freitag 9.[00] -17.[00]

The unbelievable AMIGA Joker
THE THIRD ANNIVERSARY

HÄLLOAU, HÄHMET! ÄCH HABE GEHÖRT, DU FÄHRST EINÄ NEUÄ WAGÄN?
ACH, NICHT BESONDÄRES, NUR EIN KLEINWAGEN. EIN PAAR KUMPELS HABEN DEN GEBAUT, LEOPARD HEISST ER UND IST EINE ECHTE ALTERNATIVE ZUM JAGUAR.

KLEINanzeigen

SUCHE HARDWARE

Hallo Amiga-User! Ein hilfloser Bastler sucht nicht mehr gebrauchte (auch defekte) Hardware! Alle Amiga-Modelle, Floppies, Festplatten, Joysticks, Mäuse! Biete je nach Zustand bis 25 DM (bei noch funktionierenden Geräten kann's auch mehr sein); Maik Gärtner, Nr. 9, O — 8251 Nimtitz

Suche int. Speichererweiterung auf 2,5 MB - bis 100 DM; Action Cartridge 4 80 DM, außerdem Festplatte m. Controler 52-80 MB für bis zu 600 DM; Thomas Zenk, Hanns Rothbarth-Str. 17, 2400 Wismar

Suche Soundsampler-Hardware bis 50 DM oder tausche gegen TV-Modulator; Tel. 0234/799665

Suche günstig eine Festplatte für Amiga 500, 100% in Ordnung, 52MB; Thomas Kuß, Meger-zu-Eissenweg 8a, 4800 Bielefeld 1

Wer würde einen Amiga geg. meinen PC tauschen? Euro XT, 20MB HD, Monochrom-Monitor, Drucker, 1000 Blatt Endlospapier, MS-DR-DOS, 1/4 Jahr alt, wegen Systemwechsel zu verkaufen! Peter Franke, Schmädlstr. 32, 8000 München 60, Tel. 089/8342467

Suche kompletten Amiga 500 (100% OK) m. diversem Zubehör und Monitor! Biete 100DM. Tel. 0511/485162 (Marco). Verkaufe außerdem Sega Game Gear m. viel Zubehör. NP 1300 DM, VB 750 DM

Hallo! Suche Amiga 500 mit soviel Zubehör wie möglich! Alles muß aber 100% OK sein! Gehe bis 500 DM. Schickt Eure Angebote an Alexander Driessen, Am Hohen Baum 2, 8485 Floss

Nehme jeden Amiga-Schrott (kostenlos), übernehme Portokosten! Es eilt! Hendrik Moebus, Weizenstr. 18, O — 5400 Sondershausen

Suche Amiga 500 mit 1MB-Speichererweiterung und Farbmonitor für 500 DM bis 600 DM; Ronny Schmidt, Nordring 62, O — 8909 Görlitz

Hallo Amigas! Suche für meinen A500 einen Soundsampler (Techno Sound Turbo)! Biete dagegen 5 Originale (Beach Volley, New Zealand Story, Stormlord, F/A-18 Interceptor m. Codescheibe, Appetizer); Dirk Belke, Friedrich-Ebert-Str. 12, O — 7403 Lucka

Suche defekte A500/A500+ zum Reparieren oder Ausschlachten! Zahle Porto! Karsten Neumeister, Lindenstr. 31, 8012 Ottobrunn

Amiga 500 für's kleine Geld gesucht! Einen defekten nehme ich auch! Amiga 2000 defekt? Schrottpreis? Da schlage ich zu! Frank Buchal, Am Feldgehölz 1, O — 8080 Dresden

Suche guten, funktionsfähigen, gebrauchten Drucker, sowie Software zum Drucken! Schreibt an Jochen Moser, Prinz-Weimar-Str. 2, 7570 Baden-Baden.Suche auch Games!

Suche Commodore Colour-Stereo-Monitor A 1084 S m. Anschlußkabel an A500 und C64. Zahle bis zu 200 DM. Bitte Monitoralter und -beschreibung an Markus Strubel, Am Klingelsberg 11, 5227 Windeck/Rossel. Suche auch Speichererweiterung!

Suche Computer-Schrott! Nur Amiga! Computer, Floppies, Drucker, usw.. Gratis natürlich, übernehme jedoch Porto! Gebauer Matthias, Hauptstr. 52, O — 8405 Strehla

Suche 52MB-Festplatte oder 105 mit 8MB RAM-Option! Zahle 600 DM, wenn 100% OK,mit Controler für Amiga 500; Tel. 030/7711827 (Andreas)

Hilfe! Mein DF0: ist im Arsch! Wer hat seinen Amiga ausgeschlachtet oder braucht sein Laufwerk nicht mehr? Ohne DF0: geht nix! Wenn möglich kostengünstig! Tel. 0911/620167 (Daniel)

Bastler sucht kostenlos Computer-Schrott vom kleinsten Amiga bis zum größten PC sowie Zubehör (Drucker, Floppies, etc.)! Übernehme Versandkosten!

Der Umwelt zuliebe suche ich defekte Amigas und PCs, kostenlos! Übernehme Portokosten! Tel. 0541/17691 (Martin)

Suche Wechselfestplatte für A500, evtl. auch int. Festplatte! Tel. 0611/305855, Markus Wiegand, Beethovenstr. 15, 6200 Wiesbaden

Suche dringend für A500 1,8 oder 2MB-Speichererweiterung m. Uhr (100% OK). Zahle bis 200 DM! Schreibt an Ralf Niedwietz, Siedl. 20, O 8281 Kalkreuth

Defekte Amiga 500-3000 von Bastler gesucht, zahle 200-300 DM. Tel. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

Suche interne 2MB-Erweiterung für A500; Tel. 05253/3285

Suche Festplatte für A500 plus. Zahlung nach VB, wenn 100% OK. Kapazität 120 MB. Angebote an Marcel Butzki, Nennhauser Damm 31D, 1000 Berlin 20, Tel. 030/3660482. (Muß im Umkreis o. in Berlin sein!)

Suche preisgünstig Monitor Philips 8833-II o. Commodore 1084 sowie Drucker Star LC-20 o. Citizen 224 color; Matthias Lang, Braugartenstr. 2, O — 4273 Großörner

Suche für Amiga 500 einen Farbmonitor bis 300 DM. Also ruft schnell an! Tel. 0821/706962 (Andreas)

Suche A500 m. 1MB und TV-Modulator für ca. 500 DM oder tausche geg. C-128 m. Monitor, 2 Floppies, 2 Joysticks, Maus, ca. 300 Disks, 30 Originale. Wenn möglich im Raum Essen; Tel. 0201/538404 (Mathias)

Suche günstiges 2. Laufwerk für A500. Zahle bis zu 70 DM. Angebote an Sindy Bremisch, Str. der Jugend 7, O — 4401 Vockerode; Kaufe auch billige Soft und tausche auch - schickt Eure Listen (bevorzugt Adv.)

Suche preisgünstiges ext. Laufwerk und Speichererweiterung auf 2-2,5MB für A500. Suche ebenfalls Rollenspiele für Amiga und PC. Tel. 05084/6219 (Stefan)

BIETE HARDWARE

Verkaufe C-64 mit Floppy! Dazu gibt es mehr als 50 Disks, Geos 2.0, Mega Pack 1, Diskettenbox. Das alles für nur 450 Märker! Extra verkaufe ich Drucker (MPS 1270-Tintenstrahldr.) für 250 DM; Alexander Hellwig, Cirkusstr. 1, O — 8010 Dresden

Speichererweiterung auf 1MB für A500 m. Uhr, abschaltbar, 55 DM; Video-Adapter A520, 40 DM; Tel. 0561/822441

Verkaufe Game Boy (1/2 Jahr alt) + Tetris, Nemesis und Super Mario Land für 180 DM; Gunnar Kreuziger, Postfach 28, 6101 Brensbach 2

Verk. Amiga 500 in Corner Umbausatz m. 2,5 MB RAM, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, Maus + Pad, div. Spiele (Indy 3, Bad Company, Kick Off, X-Copy Prof.); Preis VB, Tel. 06427/8738 (Stephan)

Super Wer tauscht seinen Amiga gegen ein C-128D + 100 Disks + Locher + Diskbox + Maus + Joystick + 10 64'er-Hefte + 6 Bücher? Alles 100% in Ordnung! Andreas Kraft, Schulberg 8, 0 — 6502 Gera/Liebschwitz

Verkaufe Amiga 500, 1MB RAM, 30MB Festplatte, Rocknight (Virenschutz), 2.LW, Monitor, Handbücher, Joker-Hefte, Joysticks, Disk-Box. Alles 100% OK; NP ca. 2600 DM für nur VB 1800 DM; 08841/8816

Verkaufe A500, 5 1/4 Laufwerk, 2MB Speichererweiterung, 740 5 1/4 Disks, 180 3 1/2 Disks, 9 Disk-Boxen, 1 Joystick, Orig. Imperium, Boulder Dash usw.;NP 240 DM, VB 1350 DM; Michael Stolz, Tel. 06575/8853

A500 + Kickum 1.3/2.0 + Erw. + HD A590 + 2MB RAM + Panasonic Drucker KX-P1081 und Zubehör - 1a-Zustand, 1500 DM; Tel. 08634/5819

Verkaufe C-64 m. Floppy HT 1451 und Datasette sowie 100 Disks m. Box u. Originalspielen für 600 DM alles zusammen! Jens Richter, Dammstr. 51, O — 9200 Freiberg

Verkaufe Amiga 500, 1MB, Monitor 1084S, 3 Laufwerke, 3 Joysticks, 20 Original-Spiele, 2 Data Becker-Bücher, 15 Computerhefte, 6 Mon. alt. NP: 4500 DM, VB: 1800 DM; Tel. 0941/7877730 ab 18 Uhr

A500, Farbmonitor Philips CM8833, Freezer Cartridge X-Power pro., Deluxe Paint 2, Deluxe Print, 3D Construction Kit und 2 Joysticks für 1200 DM; Tel. 04102/50531 (Felix Zwingenberger)

Verkaufe 8 Mon. alten C-64II m. Diskfloppy, Software und Diskettenbox für 500 DM; Jürgen Schubert, Gneisenaustr. 8, O — 7700 Hoyerswerda

C64II u. 1541II, Monitor 1802, Drucker 1230 m.150 Disketten, Maus, Handbücher + Druckerpapier, nur 1/2 Jahr alt, zum Preis von 1200 DM - NP 1600 DM; Marcel Lindner, Steubenstr. 44, O — 5300 Weimar

Hallo Computer-Freaks! Ich verkaufe meinen Amiga 500 m. TV-Modul, 1MB, 1 Joystick, ca. 15 Originalen + 120 weiteren Disks für 1150 DM (nur kompl.); Tel. 05433/6695 (Timo)

Verkaufe Amiga 500! 1MB, 2. Laufwerk, TV-Mod., 2 Joys, 60 Leerdisks! 7 Amiga Joker + 15 andere, Abdeckhaube, Orig. Soft! Alles ca. 1 Jahr alt und originalverpackt! VB 1000 DM! Tel. 05753/4416 (Martin)

Amiga 2000 + Monitor (Stereo) 1084S, 4 Wochen alt, NP 1998 DM; Drucker Citizen, NP 749 DM; Das Amiga Buch, Spiele, 2 Joysticks, Hefte, Amigaspielebuch - zusammen für nur 2200 DM; Jorg Hamann, Goethestr. 57, O — 1160 Berlin

Spottbillig! Verk. A500, 1MB, Monitor, 50 Originale, Zubehör, evtl. Drucker für nur 1350 DM! (Geräte 1 Jahr alt und in Top-Zustand!) Tel. 089/7236123 (Andi)! Verkaufe auch Mega Drive + 5 neue Spiele für 400 DM; Andreas Hakner, Schäftlarnstr. 162, 8000 München 70

Verkaufe Drucker Star LC-20, neuwertig für DM 340,-; Karin Jülch, Tel. 06343/2097

Amiga 500 (gut gepflegt, 1 1/2 Jahre alt) + Monitor 1084S, 1MB Speicher, 2 Mäuse, 3 Joysticks, 2 Originale; NP ca. 1660 DM - für 1000 DM (VB) abzugeben; Tel. 02152/52694 (Dominik)

Verkaufe Amiga 2000, erst 4 Monate alt, 20MB Festplatte, externes LW, Logitechnomouse, Star LC-10 Colour-Drucker, original Deluxe Paint IV, Indiana Jones III, Zak McKracken, Populous für 2500 sFr; Marco Fontana, Birkenstr. 10, CH — Winterthur

Verkaufe Amiga 500 u. Speichererweiterung 512 KB, Abdeckhaube, Appetizer, PD's, Leerdisks für 499 DM. Tel. 09306/1488

Verkaufe Amiga 500, leicht defekt, 150 DM, Action Replay 100 DM, 2. Floppy 100 DM, Computerzeitungen 3-6 DM, C-64-2 125 DM, 1541-2 150 DM, Star LC-10 250 DM. Philips CM 8833 350 DM; 02351/52852 (Sascha)

Verkaufe Amiga 500 m. Speichererweiterung 1MB, 2. LW, Star LC 10 Colour Drucker, HF-Modulator, Handbücher, Maus und Original-Disketten. Tel. 02521/17625 (André)! Computer ist 3 Jahre!

Verkaufe Amiga 500 für den lächerlichen Preis von 450 DM. Ach ja, 40 Games und 'ne Speichererweiterung sind auch dabei! Tel.

089/6907323 erst ab 15 Uhr! PS. Tausche auch Lynx gegen Game Gear!

Verkaufe Amiga 500, 1MB Speichererw., 2. LW, 2 Joysticks, Mousepad, Bildschirm Philips CM 8833; VB 1300 DM, 100% OK; Tel. 02693/571

Verkaufe Commodore 64 und ein 5,25"-Laufwerk, 10 Leerdisketten und 2 Original-Spiele (Buck Rogers, Combat School) für 300 DM. Nur für München und Umfeld! Tel. 089/7609540

Verkaufe Atari: 520ST, 2 Laufwerke, Monochrom Monitor, Genius Maus; Preis 450 DM; Tel. 06172/26328

Verkaufe Drucker Star LC 200, 9 Nadeln (Farbe), für 600 DM - m.dt. Handbuch + 1 Stapel Endlospapier. Tel. 02131/546867

Verkaufe Speichererweiterung auf 1MB, abschaltbar, m. Uhr für Amiga 500 für 50 DM. Stefan Kaiser, Tel. 0431/35829, Prinz-Heinr.-Str. 3, 2300 Kiel 1

Verk. A500, 1MB-RAM, Monitor 1084 S sowie A590 HD, 2MB-RAM im Festplattenbetrieb und div. Spiele, Zubehör und alle AJ-Ausgaben für 1500 DM. H.J. Hofmann, Tel. 06733/7074

SCSI-Festplatte, 52MB + Controller, randvoll m. PD-Software, 600 DM; ATonce A500 + original MSDos 4.01 und Handbücher 300 DM; Robert Schorbogen, Grüntal 7, O — 2300 Stralsund

Verk. Mega Drive (NP 399 DM, 4 Monate alt), Pad, Sonic, EA Hockey, Lem. Hockey, Altered Beast, Madden II! Alles in Top-Zustand für nur 400 DM! Verk. auch A500, Monitor, 50 Originale, 1MB, Zubehör für nur 1350 DM; Tel. 089/7236123

Verkaufe Amiga 500! 2. Laufwerk, 1MB, Farbmonitor, über 100 Disks, Joyst., Maus - wie neu! VB 1200 DM. Karsten Gerdt, Tel. 02779/348 ab 12 Uhr

Verkaufe C64 II, 1541 II, Monitor, 70 gute Spiele, Handbuch für 500 DM; Tel. 05324/6322

Jetzt neu! Die Tips- und Tricksliste für alle Amigas! Über 1100 Cheats, Lösungen, Codes und Tips für nur 10 DM! 10 DM an Thomas Michel, An der Pfingstweide 6, 6501 Hahnheim

Verkaufe Amiga 500! 1 Jahr alt, mit 1MB Speicher, 2. LW, Joysticks, Mouse(-Pad), 140 Disks, Originale, Bücher, TV-Modulator, usw.. Für 950 DM (NP 1500 DM): Tel. 04186/7743

A500, 1MB, Farbmon., Lernprg., Spiele, Maus, Joystick, Fachbücher - alles Top-Zustand! VHB 1320 DM; Tel. 0451/475373

NES mit 2 Joypads, Netzteil, Antennenadapter, 4 Spiele, (Mario Bros. I+II, Dr. Mario, Snake Rattle'n'Roll) komplett für 300 DM; Andreas Reinert, Gartenstr. 10, O — 3301 Eickendorf

Amiga 500 (1MB), Monitor 1084S, F15 II (Orig.), 2 Joysticks, Mauspad, einige Joker-Ausgaben, 1 Jahr alt, Bücher, 100% OK für 1000 DM; Tel. 06323/5529 (auch Einzelverkauf)

Verkaufe Amiga 500 (1MB, KS 1.2 + 1.3), Monitor 1048 S, 2.LW, Freezer Action Replay 2, Logitech-Mouse, Joystick u. div. Originale (u.a. Monkey Island, Airbus A320, Dragon's Lair 2, PGA-Tour, Digi Paint 3...) für 1500 DM; Tel. 040/6516094

Amiga 2000C + Monitor 1084S, Action Replay 2, Maus, 2 Joysticks, Orig.-Software, 2 Diskboxen, Zeitschriften (1 Jahr alt); VB 1800 DM; Tel. 02734/60367

Amiga 1000 mit Grünmonitor und Maus für 600 DM; Tel. 07153/31148

Verkaufe Akustikkoppler Dataphone S21/23d, 1200/300bps, BTX-Decoder, Multiterm Light, DFU Prg., Netzteil für 120 DM plus 6 DM Porto; Tel. 0614/51296

Verkaufe C64 und Floppy m. Joystick und Literatur - oder tausche gegen A500. Nico Schiekel, Meixweg 9, O — 8101 Borsberg

Verkaufe Game Boy mit dem Spiel „Tennis" für nur 100 DM. Wenn Ihr Interesse habt, ruft an: 089/8641019

Verkaufe A500 + Monitor 1084S, Zweitlaufwerk (abschaltbar), 512 KB-Speichererweiterung, 286 AT-Emulator 16 Mhz, 30 Orig., Disk-Box, Abdeckhaube, Channel-Videodat, Preis nach Vereinbarung! Markus Busch, Anton-Hilz-Str. 8, 8356 Riedlhütte

Verkaufe HST-Modem! US-Robotics 14400, 300-19200 BAUD max. 38400 BAUD V32, V42; NP 1650 DM; VB 950 DM + Netzteil; Tel. 0209/56465 (Stacho) ab 20 Uhr!

Verkaufe A500, 1MB, Farbmonitor CM8833-II, Maus, Mauspad, 2 Joysticks, 54 Leerdisks, 40 Orig.-Programme u. Bücher; 3/4 Jahr alt; NP 1500 DM, VB 1199 DM; Bernd Switala, Otto-Grotewohl- 40, O — 1580 Potsdam

C-64 mit Floppy, Büchern und 45 Disketten zu verkaufen (auch einzeln); VB 450 DM; Alexander Martin, A.-Puschkin-Platz 4, O — 6900 Jena

Verkaufe aufgemotzten A2000 (70MB-Platte) sowie ca. 300 Fish-Disks und diverse Originale! Tel. 0421/633213 ab 18 Uhr!

Verkaufe Amiga 500 m. 512 KB Speichererweiterung u. Uhr für nur 500 DM; Tel. 0211/7103736 nach 17 Uhr!

Verkaufe Amiga 2000 mit 1084-Monitor und vielen Spielen, Joystick u. Maus für 1300 DM; Burkhard Piltz, Kirchbornstr. 71, 6057 Dietzenbach

Verkaufe C64 m. Floppy, Datasette, 2 Diskboxen, ca 130 Disks und Büchern (100% OK) für 400 DM; Ramon Lohse, Wielandstr. 11, O — 7240 Grimma

Verk. Zeitschriften, z.B. Amiga Joker, ASM, Powerplay, Amiga Special, Kickstart, Amiga DOS, Amiga plus, Diskettenlaufwerk 3 1/2" mit Trackdisplay, Schreibschutz usw.. Software: Imagine, Amiga Vision, TransDat pro, Populous III, Vista pro + Landscape; Tel. 0541/17981

Verkaufe Amiga 500 m. Speichererweiterung 1MB, Festplatte (20MB), Zweitlaufwerk, Monitor, 30 Originale, VHB 2500 DM; Paul Linde, Kobbenthalerstr. 33, 5142 Hückelhoven, Tel. 02433/51518 nach 17 Uhr

Verkaufe Sega Mega Drive 16-Bit incl. 2 Games (Populous, Star Flight), NP zus. 690 DM für 350 DM. Evtl. Tausch m. Amiga 500 (Kostenausgleich!); Tel. 0251/2302143 (Anrufbeantworter)

Verkaufe C64 (1 Jahr alt) m. Floppy, Final Cartridge III u. ca. 100 Spielenfür gesamt 600 DM (Neuwert 720 DM); Ingo Skirlo, Poelchaustr. 20, O — 1140 Berlin

Farbdrucker Fujitsu DL110OC, 24-Nadel-Drucker, 2 Monate alt (2 Jahre Garantie),m. Druckerkabel, 2 Farbbändern, Einzelblatteinzug, Endlospapier, dt. Handbuch und Software (Amiga). VB 790 DM; Tel. 0441/47575

C64 2 + 154 + Abdeckhaube, Diskbox, 5 Orig. (Sim City, Rolling Ronny, Outrun, Batman u. Super Off Road) für 300 DM. Tel. 0221/1701856 (Sven) ab 19 Uhr. Wenn's geht, nur aus Raum Köln, wegen der Versandkosten!

Verkaufe Supra Modem 2400 Plus bis 9600 bps, m. allen Kabeln und Software. Originalverpackt, 1 Monat alt! 300 DM, Tel. 08431/44276 ab 17 Uhr!

Verkaufe: Amiga 2000 B, 2 Laufwerke int., Speichererweiterung 2MB, Monitor 1084 Commodore, Drucker Star LC-10 Multi-Font, Mouse, Mousepad, Joystick, Literatur, Zeitschriften, ca. 20 Disketten - kompl. 1900 DM! Lindigkeit, Clemens-August-Str. 2-4, 5300 Bonn 1

Verkaufe Speichererweiterung 512 kB m. Uhr für 50 DM, 100% OK! Suche Amiga Joker 3/91, kompl., sehr gut erhalten - zahle 12 DM. Tel. 02932/51386 nach 17 Uhr

Verkaufe Star LC-10 Farbdrucker. Fast nie gebraucht, mit Endlospapier und Ständer, 100% intakt! Muß aber abgeholt werden - NP 699 sFr, VP 500 sFr/DM. Rüdi Trachsel, Wydackerstr. 12, CH — 3052 Zollikofen

Verkaufe LDG-System für A500, bestehend aus Interface, Dragon's Lair CD, Software gegen Gebot! Ruf an: 02224/5881 (Alexander Siffrin)

Verk. Amiga 500 mit Monitor 1084, 1MB, 2. Laufwerk, 3 Joysticks, Maus, Abdeckhaube, Zeitschriften und 2 Originalen (Eye of the Beholder). Alle Geräte sind 100% OK. Ruft unter der Nummer 02241/47850 ab 17 Uhr an. Über den Preis sprechen wir noch!

Hey, ich biete ein Sega Mega D., 1 Monat alt, 6 Spiele, z.B. Streets of Rage, Quack Shot etc., für einen günstigen Preis: 750 DM + 2 Joysticks. Frank Cigrang, Luxembourg/69045 + 698444

Besser als CDTV! Verkaufe Pioneer CLD-1500 (6 Monate alt und noch über 1 Jahr Garantie) + CD-Spiel Dragon's Lair mit Interface und Software wegen Geldsorgen! Alles noch 100% in Ordnung! Zum Preis von nur 900 DM (NP 1199 DM). Nico Jantzon, Kronprinzenstr. 81b, 5650 Solingen 1, Tel. 0212/10757

Verkaufe Amiga 500, 2. Laufw., Speichererw., 180 Disks, PDs, Bundesliga Man. Prof., Amiga Joker (13 Hefte) u. Bücher für 777 DM (NP 1500 DM), 100% OK; Maik Berger, Leninstr. 58, 2850 Parchim

Commodore 128, Commodore Floppy 1541, Commodore Drucker, 6-Nadel MPS 802, incl. Zubehör; VB 290 DM; Carsten Hoppe, Raabestr. 16, 3000 Hannover 1

Verk. C64 m. Floppy, Spielen und Joystick, 1 Jahr alt, VB 330 DM; Tel. ab 18 Uhr 0511/3520691

Verkaufe A500-Tower, 1MB, 2 Laufwerke, Joystick, Mouse, 100-150 Disx, 100% OK, für 1700 DM (incl. Action Replay III, 5 Originale)! Be fast! Daniel Wessling, Azaleenstr. 1, 4552 Alfhausen, Tel. 05464/1667

Verkaufe Amiga 500, 1MB, 100% OK, 2 Joysticks u. Anwenderprogramme für 725 DM; Tel. 02360/1950

Verkaufe Amiga 500 wegen Systemwechsel! 2 Joysticks, 1MB-Erweiterung, Anwenderprogramme - nur 670 DM! Sven Jäger, Freiheiter Weg 42, 4358 Haltern 6

Amiga 500, Netzteil, Mouse, Philips Monitor CM 8833, 1MB, Floppy (5,25"+3,5"), TV-Tuner, Action Replay-Modul, Farbdrucker MPS 1500 C, Sounddigitizer, Midi Interface, Synthesizer Yamaha DS55, Umschalt-Modul, 2 Joysticks, Bücher, Orig. Soft, 2 Diskboxen (Public Domain), 5 Boxen (Games - Anwender), ASM, Powerplay, Amiga, Amiga Joker, Zubehör (Mousepad, Farbbänder, Druckerkabel u.a.) - 1a-Zustand; T.R. Kranhofstr. 7, 5307 Wbg.-Holzem

A500, 1MB-Speichererw., 1 externes 3,5"-Laufwerk, 52MB-Festplatte m. SCSI-Controller, Amiga Action Replay 3 - zus. 1600 DM VB, auch einzeln zu verkaufen! Tel. 02256/3143 nach 17 Uhr

Verkaufe Mega-Drive m. Spiel für 250 DM, Drucker v. Commodore MPS1230 für 200 DM, Space Quest 3 u. Larry 2 (beide Orig.) für je 25 DM; Tel. 05594/787 ab 18 Uhr (Sascha)

Verk. Amiga 500, 100% OK, 1MB Speichererw., 10 Orig.-Spiele u. Abdeckhaube für 390 DM; Sebastian Christ, Karthäuserstr. 23, O — 5020 Erfurt

Verkaufe Drucker Seikosha SP-1900 (1 Jahr alt) m. Ständer und Interface für Amiga und C-64, 100% OK, für nur 360 DM (NW 470 DM) - oder tausche gegen Game Gear m. ca. 3-5 Spielen oder gegen gebrauchten Farbdrucker! Nur 100% OK! Silvio Söffler, Herweghstr. 93, O — 4020 Halle/S.

Verkaufe C64, 1541 (neuere Modelle), 2 Module, eine Menge Software und einen Competition Pro. Zwecks Systemwechsel preiswert abzugeben! VB 400 DM! Uwe Scherer, Augsburger Str. 14, 5014 Kerpen 3, Tel. 02273/53895

Verkaufe 7 Monate jungen Amiga 500, 1MB, 2. Laufwerk, Digimaster Pro Soundsampler, 2 Mäuse, 2 Joysticks, 10 Originale, 200 Disks, 50 Zeitungen, 2 Deluxe Paint-Bücher...; VB 1300 DM! Tel. 02150/3211 (Felix) ab 20 Uhr. PS: Nur Selbstabholer oder Vork.!

Verkaufe Atari 1040 STE, interne + externe Floppy, s/s (SM 124) + Farbmonitor (SC 1224), 19 Orig.-Spiele, Maus, Pad, 2 Joysticks, 2 Diskboxen, alles 100% OK, Preis 1400 DM (VB); Tel. 06772/6677

SUCHE SOFTWARE

Wer hat viel altes Sierra- und Readysoft Zeug, welches er nicht mehr braucht? Der rufe bitte folgende Nummer an und sage mir, was er gerne loshaben möchte: 089/282637! Bitte nicht ganz so teuer und nicht über dem Neupreis!

Printmaster Plus (A500) extra Disks gesucht (Graphik, Borders, Fonts)! B. Mattes, Stimbergstr. 80, 4353 Oer-Erkenschwick

Suche für Amiga Sim City, Bundesliga Man.Prof. und Maniac Mansion. Tel. 02103/69230 ab 15 Uhr

Suche sämtliche Teenage Mutant Hero Turtle Spiele! Stephan Engels, Wachtelstr. 20, 4019 Monheim

Suche für Amiga 500 das Spiel Lost Patrol, wenn möglich m. Anleitung. Zahle bis 40 DM. Bitte schnell unter der Nr. 0231/403209 zwischen 15 und 19 Uhr anrufen (Roland)!

Suche wegen Geldknappheit sehr billig das Game Formula One Grand Prix oder Falcon 3.0. Kann auch tauschen geg. Great Courts 2, Bundesliga Man. Prof. und Football Manager Worldcup-Edition! Angebot bitte an Andreas Pellegrini, Schwitzerstr. 16, CH — 8610 Uster

Suche Data Becker Demo Maker, evtl. m. Zusatzdisks! Suche auch Starbyte Super Soccer! Ruft an (Mo-Fr 17-18 Uhr), Tel. O — 2400 Wismar/634234 (Stephan)! Nur Originale!

Suche „Snow Brothers" für meinen Amiga! Joachim Hasselbach, Muncloh 20, 3042 Munster, Tel. 05192/5639

Suche billig und in dt. Version Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Eye of the Beholder, Legend of Faerghail, Fate - Gates of Dawn, Bard's Tale I, Obitus, Return of Medusa sowie die Oldies Barbarian (v. Psygnosis) und Splatterhouse. Wer repariert mir das Spiel Captive? Suche außerdem aktuelle Demos! Mario Thiede, Grüner Weg 5, O — 2120 Ueckermünde

Suche sehr, sehr günstig Software! Nehme fast alles, solange es kein Schrott ist! Bitte schickt mir Listen oder schreibt an Jochen Moser, Prinz-Weimar-Str. 2, 7570 Baden-Baden!

Suche 20MB-Festplatte, biete extern. Laufwerk 3,5" m. Wertausgleich! Marcus Klink, Gutshofstr. 6, 7152 Böblitz-Ehrenberg

Hallo Demofreaks! Ich bin auch einer von Euch! Und deshalb suche ich jedes gute Demo. Zahle pro Disk 1,80 DM. Schickt Eure Liste an Oliver Kerner, Von-Ketteler-Str. 4, 5000 Köln 80

Suche Full Metal Planet, M.U.D.S., Imperium, Winzer, Black Gold (natürl. f. Amiga)! Biete auch zum Tausch Invest, Hero Quest, Champions of Krynn und Death Knights of Krynn; Tel. 0039/65/339041

Suche Logical (Orig.) m. Hülle. Zahle bis zu 30 DM. Michael Haase, Haselnußweg 11, 5910 Kreuztal 4

Suche Original-Disks: Football-Manager 2 + Expansion Kit (nur kompl.), In 80 Tagen um die Welt sowie eine Liga-Verwaltung für bis zu 24 Mannschaften. Angebote an Hansjürgen Jablonski, Limesring 28, 7079 Böbingen/Rems

Dringend Rouge Trooper Orig. gesucht, zahle zwischen 20 u. 30 DM! Habe auch einige Originale zu verkaufen oder zu tauschen. Peter Kohlsdorf, Omptedastr. 8, 3000 Hannover 1

Stop! Wer hilft mir? Ich suche das Programm Disk-X. Ich zahle gut! Tim Peters, Gartenstr. 6, 2944 Wittmund 1

Stop! Suche die Zusatzdiskette für It came from the Desert: Antheads! Zahle bis 30 DM. So schnell wie möglich melden: Amend Jens, Beetackerweg 12, 8775 Partenstein

Suche alles von Sierra! Besonders Police Quest 1+3 sowie Covered Action von Microprose! Dirk Schöller, Eschenstr. 8, 5102 Würselen

Suche gute Wirtschaftssimulationen, gute Wertung im AJ. Die Spiele sollten 100% OK sein, natürlich nur Original. Ruft mich an, über Preise läßt sich reden! Tel. Berlin-Ost/5417731 (Lucas)

Suche dringend Super Star Icehockey für A500. Zahle DM 20,- (VB); 02775/8068 (Michael)

Suche Amiga-Soft-Tauschpartner oder billig zu kaufen; Günter Stück, Zu der Au 7, 8710 Kitzingen

Suche Dungeon Master nur Original. Biete zum Tausch folgende Spiele an: Zack McKracken, Return of Medusa, Bloodwych, Rock'n'Roll, Legend of Faerghail, Quest and Glory. Schreibt an Bianca Schmitt, Talstr. 9, 8609 Bischberg

Suche möglichst billig Amos - The Creator, unbedingt m. Anleitung, auch wenn englisch! Christoph Kuchowski, Silberbach 3 B, CH — 9032 Engelburg

Suche Original Mad TV, Winzer, Airbus A320 und Wild West World. Wer Interesse hat, ruft mich unter Dresden/2742350 an (Rico)

Suche die Originalspiele Wrestle Mania, Wayne Gretzky Hockey 2, Duck Tales, Pang, Mad TV! Zahle sehr gut! Boris Jendretzki, Am Kreuzfeld 8, 4040 Neuss, Tel. 02131/35171

Suche das Programm Textomat für den Amiga. Ich zahle bis zu 50 DM für das Original m. Anleitung. Angebot schriftlich an Karsten Sack, Ebereschenweg 5, 4030 Ratingen 1. Bitte meldet Euch bei mir, ich grüße alle Mitglieder des SCC Niclaßreuth.

Suche Original Rollenspiele u. Adventures (Chaos Strikes Back, Eye 1,...). Suche auch Pools of Darkness, the Humans, Deliverance, usw. Suche auch Software-Hefte für Amiga (Playtime, ASM, Powerplay, Amiga Joker, usw.) Zahle gut! Bitte schreibt an Harald Weninger, Hauptstr. 36, A — 2286 Haringsee

Suche Face Off von Gamestar (nur Orig.), zahle bis 45 DM; Tel. 04301/13432 ab 17 Uhr

Suche USS John Young, Robocop III und Birds of Prey. Biete viele Spiele, z.B. Apidya, Turrican II und F/A-18 Interceptor (für Amiga). Schreibt an Enrico Pieper, Frohburger Str. 26a, O — 7231 Prießnitz

Suche Amiga-Software! Suche zum Comic Setter 1.0 von Gold Disk „Super Heros" und „Sience Fiction"; Jörg Wetzel, Forsthausstr. 4, 3575 Kirchhain/Emsdorf, Tel. 06425/1003

Suche Orig. Westphaser, zahle bis zu 100 DM oder tausche gegen 3 Spiele! Tel. 07131/403463 (Oliver)

Bitte helft mir! Suche verzweifelt Amiga-Originale, und zwar: Pegasus, Monkey Island 1, Hudson Hawk, Kings Quest 3, Fire and Ice, Gobliiins, ELF, Larry 5! Den Preis besprechen wir am Telefon: 0511/6159230 nach 15 Uhr (Sandin)

Suche günstige Amigasoft aller Art! Nur Orig. m. Anl. und Verp., auch ganze Sammlungen. Preise VS; Tel. 06542/22160 (Herbert)

Achtung! Suche für den Amiga Mech Force und weitere Games dieser Serie; Tel. 09234/302

Suche 3D-Construction Kit, Talespin, Bard's Tale Construction Set, Power Play Icehockey Manager, Bundesliga Man.Prof. (m. Safe-Funktion). Kaufe oder tausche geg. No.1 Collection, Manchester United Europe oder John Madden Football. Suche auch dringend Sim Earth. Ruft an: 04421/54269 (Darius)

Suche Orig. für Amiga: Empire (The War Game of the Century). Preis nach Vereinbarung. Werner Mettler, Zwinglistr. 8, CH — 4127 Birsfelden, 0041/61/3128985

Suche Syncro Express 1 o.2 mit Hardware; Sascha Gardthausen, Kolpingweg 10e, 2153 Neu Wulmstorf, Tel. 040/7003163

Suche das Tagebuch zu Indiana Jones 3. Schreibt an Robert Nauj, Bergstr. 4, 8550 Forchheim

Suche dt. Version Zak McKracken 100% OK. Tausche dafür andere Spiele! Interessenten aus dem Groß-Mönchengladbacher Raum melden sich bitte unter 02161/52767

Suche Loom für den Amiga 500, nur Original m. Anleitung. Biete 50 DM! Marc Freitag, Goethestr. 27, O — 5210 Arnstadt

Achtung! Hier gibt es 5 DM zu verdienen! Schickt mir Eure Listen mit den Cheats und Codes für die folgenden Spiele: Apprentice, Double Dragon, Dragon Ninja, Lemmings, Leonardo, Oh no! More Lemmings, Rainbow Islands, Shadow Warrior und X-Out (für den A500); Denis Mey, A.-Elp-Ring 5/0606, O — 5063 Erfurt

Suche Battle of Britain, Zak McKracken, Mig 29, M1 Tank Platoon und Special Forces für je ungefähr 30 DM. Nur Originale! Steffen Hensel, Lavendelweg 20, 5900 Siegen, Tel. 0271/84826

Suche F-16 Falcon + Mission Disk 1+2 für ca. 55 DM. Evtl. auch Tausch gegen Birds of Prey. Berndt Ascher, Im Häuselgarten 18, 6734 Lambrecht

Suche für Amiga 500 das Spiel The Toyottes von Infogrames 1990 made in France. Tausche oder kaufe es! Lutz König, Unterm Ratskopf 13 a, O — 3700 Wernigerode

Suche für den A500 Orig. von Loom, Indy und Police Quest 3 (alle kompl.dt.) zu kaufen. Angebote an Carsten Dueerkop, Sandstr. 33, 8630 Coburg

Suche Original B.A.T. und Battletech! Schreibt an Stephan Timmer, Im Fuhlenbrock 152, 4250 Bottrop

Suche Tauschpartner für A500, habe neue Spiele! Suche vor allem Rollen- und Adventurespiele (dt.). Bin auch an Erfahrungsaustausch interessiert, gebe 100% Antwort! Sergio Cattini, Jungstr. 5, CH — 4056 Basel

Suche Original Red Baron für 40 DM, Their Finest Hour für 40 DM, Knights of the Sky für 35 DM (für A500)! André Münzel, Liberecer 24, O — 8800 Zittau

Suche Testdrive II Car Disk und Scenery Disk, evtl. auch Testdrive III. Bitte nur Original-Disketten für A500! Ruft mich an (06221/480610) oder schreibt an Andreas Brinzer, Kriegsstr. 25, 6900 Heidelberg

Suche A500-Games mit 1MB. Schickt Eure Listen an Marco Heilscher, Werner Seelenbinderstr. 45, O — 1800 Brandenburg

Suche Musikkonvertierer, der Musikstücke vom IFF- oder linear zum Soundtracker-Format übersetzt - kann auch Musikprogramm mit beiden Formaten sein! Muß beide Formate verstehen können! Tel. 02066/13514

Suche für Amiga die Games Predator, Robocop 2 und Paperboy; André Holzer, Ringstr. 12, O — 2090 Templin

Suche Originale: Larry 3 (30 DM), Fatal Heritage (20 DM), Space Quest 3 (30 DM); Michael Smolorz, Annastr. 62/61c, 6070 Langen

Suche alle Teile von Star Trek (Amiga)! Bitte meldet Euch bei mir (Mo-Fr von 15-17 Uhr), Tel. 05494737 (Dirk)

Suche A500-Games: Special Forces, Wing Commander, Battle Isle, Dune, Monkey Island 1+II, Robocop 2+3, F-19 Stealth Fighter, Red Baron, Der Patrizier, Epic, Navy Seals, Moonstone, Das Schwarze Auge, Eye of the Beholder 1+2, Pools of Darkness, Airbus A320 (nur Orig.); Tel. 0345/643725 - tausche auch!

Suche Strategiespiele von SSI (Amiga). Schickt Eure Angebote an Thomas Borling, Butterweg 38, 4803 Steinhagen

Suche Bundesliga Manager Prof. (3 Disks) Original! Suche ansonsten billige, gute Soft - tausche auch! Tel. 06132/86155 (Thomas); PS: Suche auch Soccer Manager Plus;

BIETE SOFTWARE

Amiga Originale (dt. Anl.): Lemmings, Indi 500, Kick Off 2, Great Courts, Lotus, Super Cars, Klax, TV Sp. Football, Hill Street Blues, Super Wonder Boy, Turbo Outrun, Crack Down, Crazy Cars 2. Tel.: 08342/3914

Verkaufe Amiga Originale: Populous 2, PGA Tour Golf, First Samurai, Formula One Grand Prix. Tel.: 05191/12923 (Maik Humpert)

Verkaufe TV-Modulator für 40 DM und Originale Exolon und Cybernoid 2 für jeweils 20 DM. Tel.: 09563/4579. Stephan Völker, Fliederweg 17, 8633 Rödental

Verkaufe Originale: Insp. Griffu, Dyter 07, Blockout, Leg. of Faerghail, Eml. Hughes Int. Soccer, Turrican, Imperium, Rainbow Collec-

tion, Brat, Toki, Footb. Man. 2 + Exp. Kit. Tel.: 0234/289978 VS nach 17h, Rafael verl.

Verkaufe A-Orig.! X-Out (25), Volleyball Sim. (20), Ice Hockey (8), Bio Challenge (35), Highway Patrol II (8), Purple Saturn Day (30), Apprentice (30). Stephan Lauinger, Middelkerkerstr. 60, 7505 Ettlingen

Verkaufe billige Originalgames: Ski or Die u. Space Ace zu je 30 DM, Ghouls'n Ghosts u. Treasure Trap zu je 25 DM. Skidz, Ghostbusters 2 u. Zak Mc Kracken zu je 20 DM. Tel.: 08124/8728 Florian Eicher

Verk. supergünstige brandneue und ältere Software für Amiga. Z.B. Monkey Island II, Moon Stone und Eye of the Beholder II. Infos unter S. Jc., PO Box 1243, 2398 Harrislee

Verkaufe: Century 40 DM, Buch „Kreative Grafikgestaltung auf CPC6128" NP 49 DM für 20 DM und Amiga Joker 10/91 mit Poster 6 DM. Schreibt an Tobias Reichardt, Am Stadtberg 29, 3408 Duderstadt, 05527/3748

Verkaufe Amiga-Originale: Heart of China, Pirates, Elvira, Monkey Island, Maupiti Island, Codename Iceman, Red Storm Rising, Mig29 Fulcrum zu je 50 DM, Leisure Suit Larry 1, 2, 3 zusammen 90 DM. Phone: 05032/61215 Marc

Biete Rings of Medusa sowie Transworld für je 40 DM VB. Tel.: 06192/38218

Wir bieten neueste PC-Soft für den Amiga 500 bzw. für den Amiga 2000. Kostenlosen PD-Katalog gegen 1 DM Rückporto anfordern. Außerdem viele Originalspiele wie z.B. Bundesligamanager Prof., Invest, Steigenberger Hotelmanager... F. Heinze, Ilmenaustr. 11, 3300 Braunschweig

Verkaufe Originale! Hillstreet Blues 50, Fugger 35, Sim City (1 MB) 45, Blue Max 50, Falcon + Missiondisks 1+2 100, Powermonger 50, Midwinter 40, Lemmings 35, Black Jack Academy 15, Lost Patrol 30, Carrier Command 25. Klaus Wendel, Rankestr. 64, 7000 Stuttgart 75

Verk. f. Amiga: Their Finest Hour dt. Anltg. orig. Verp. f 50 DM u. Battle Chess 2 kpl. dt. 40 DM oder tausche gg. Hero Quest o. Battle Isle. Tel.: 07034/22970 v. Mo-Fr. 14-18 Uhr

Verkaufe Battle Isle 40 DM, Dino Wars 30 DM, The Killing Game Show 30 DM. Alle Spiele weitgehend OK. Tel.: 02762/8113 von 14-17 Uhr

Original Spiele: Edition Nr. 1 40 DM, Transworld 30 DM, USS John Young 20 DM. Tel.: 040/7313395 Anrufbeantworter - rufe zurück! Adresse: A. Bangerter, Goldkoppel 268, 2000 Hamburg 74

CH: On y VA-Vokabeltrainer. Alle Vokabeln des CH-Schullehrganges On ya auf Diskette. Über 1000 Vokabeln. Nur 25 SFr. Tel.: 033 371984

Verkaufe Originale: Muds 45 DM, USS John Young 40 DM, Blizzard 10 DM, Red Alert 10 DM, Spritemaker 10 DM, Anleitung Populous 5 DM. Stephan Lautsch, Pappelweg 6, O — 2101 Jatznick

Verkaufe Originale: Chuck Rock und Viking Child für je 35 DM; The Plague, Silent Service und Space Harrier II für je 25 DM. Alle Spiele 100% OK. Tel.: 02762/8990

Verkaufe Amiga Games: Formula 1 GP und Abandoned Places zusammen 100 DM. Tausche Operation Stealth gegen Wrath of Demon. Tel. Potsdam 22512, Montag 15-20 Uhr

Verkaufe Originale! Muds 25 DM, Toki 40 DM, Loom 40 DM, The Power 30 DM, Ooops Up 20 DM. Alles zusammen nur 145 DM. Verkaufe alles per NN. Tel.: 06103/85761

Verkaufe Originale für Amiga: Populous 2, Lotus 2, Wrestle Mania je 40-55 DM. Für C-64 Turrican 2 (20 DM), X-Out (15 DM), Ultima Trilogy (25 DM), Midnight Resistance (15 DM). Alle Preise VB; 06033/84399 ab 18.30 Heiko

Verkaufe Gameboy-Akku und Spiele: Skate or die, Bill and Teds Adventure, Operation C und einen Gameboy mit Gargoyles Quest für 120 DM. 09331/3047 (fragt nach Florian)

Verkaufe Kings Quest 1-3 je 15 DM, Wild West World 60 DM, Lotus 2 45 DM, Druid 2 15 DM, Aaargh 15 DM, Feud 10 DM, Sinbad Throne of the Falcon 35 DM, Pioneer Plague 35 DM, alles zusammen 215 DM. Tel.: von 7-8 06164/1829 Thorsten

Games 100 % OK: Silent Service II (orig. Verp.-Anl.) 65 DM. Außerdem Hostages, Mini Golf Plus, The Second World extrem billig abzugeben!! Tausche auch! Ruft an: 08121/3797 (Jürgen)

Halt! Stop! Hier müßt Ihr unbedingt zuschlagen! Ich biete Joker-Hits zum Billigtarif: Unreal 55 DM, Elvira 65 DM, Gods 40 DM, Ghosts'n Goblins 35 DM. Solange der Vorrat reicht. Alex Raphelt, Talstr. 13a, 6600 Saarbrücken

Programmiere auf Wunsch alle Arten von Verwaltungsprg. (Video/CD ...) Für nähere Infos schreibt an: Faller Stefan, Sudetenlandstr. 57, 8858 Neuburg/Donau

Verkaufe Original von dem gerade erschienenen Microprose Formula 1 Grand Prix für nur 60 DM + Versandkosten. Top Zustand. Ruft an bei Markus: 02054/83712

Verkaufe Originale! Rings of Medusa, Invest, Transworld für je 30 DM und F-19 Stealth Fighter für 65 DM. Suche als Einsteiger einen Partner für Softwaretausch und Starthilfe (Tricks & Tips etc.) Carsten Peiler, Berliner Str. 111, O — 7500 Cottbus

Amiga Spiele! Habe über 25 Top Spiele! (Ice Man, F-15 II etc.) Liste anfordern: Dominik Zanolari, Oberwilerstr. 42, Postfach 964, CH — 4102 Binningen 2, Schweiz

Verkaufe einen Teil meiner Spielesammlung (Amiga) zu Top Preisen! Tel.: 05732/16852 (einige Spiele sind topaktuell)

Amiga Public Domain. Die besten Spiele und Anwendungen aus dem PD-Dschungel für Sie ausgewählt. Liste gegen -,80 DM Rückumschlag bei: Rainer Huth, Am Sportplatz 8, 3301 Gr. Schwülper

Verkaufe Amiga Orig., neueste Soft wie z.B. Silent Service II, Lotus II, Robocop III, Kings Quest V, Megatraveller 1, Black Gold, Battle Isle, Railroad Tycoon, R-Type II und viele neue Software. Ruft an ab 17 Uhr 06171/86495

Verkaufe Larry 1+2 für 70 DM, Manhunter 1 15 DM, Legend of Faerghail 20 DM, Heros Quest 50 DM, Muds 30 DM, Logical 20 DM, F-16 40 DM, Sim City + Editor 60 DM, Klax 20 DM, Emlyn Hughes Soccer 35 DM. Tel.: 0211/275209 (Niko)

Verkaufe: Stadt der Löwen für 50 DM oder tausche gegen Powermonger WW1-Scenario oder Rise of the Dragon. Soenke Bartling, Nassauische Str. 13, 5439 Bad Marienberg

Verkaufe Originale: Police Quest 2, Wild West World, The Plague, Reise zum Mittelpunkt der Erde, Wellfuts alle zwischen 40 und 60 DM. Ruft an! 069/309776. Fragt nach Patrick

Verkaufe Amiga Originale! Wolfchild (75 DM), Another World (65 DM), First Samurai (60 DM), Battle Isle (55 DM), Mega lo Mania (55 DM), Night Shift (35 DM), It came from the Desert (30 DM). Björn Fröbe, Bartschiner Str. 171, 1000 Berlin 47

Österreich: Vergebe Software günstig für Amiga. Zuschriften bitte an: K. Weselovsky, Payerg. 7/25, A — 1160 Wien, Tel.: 0222/4209912

Originalspiele für 20-40 DM: u.a. BM2, Indi 500, Lords of the Rising Sun, Elvira, Battle Isle, Pirates. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Ralf Herczig, Lettenstr. 80, 7303 Neuhausen. Tel.: 07158/3251

Hallo Amiga Fans, ich biete Originale für den Amiga wie Running Man, Warlocks Quest und Down at the Trolls. Bitte bei Andy Stettner anrufen. Tel.: 08022/2335

Verkaufe Amiga Originalsoftware, u.a.: Das Haus, Murder, Wayne Gretzky Hockey, Player Manager, Maniac Mansion, Fast Break, Beach Volley, Tennis Cup (jeweils 30 DM), Deluxe Video (80 DM). Schreibt an: Marco Pehlke, Thorkoppel 6 B, 2000 Barsbüttel

Verkaufe Originale: Fate Gates of Dawn 50 DM, Swords of Twilight 25 DM, Tusker 20 DM, Castle Warrior 10 DM. A502/512 KB Speichererweiterung für 50 DM. Tel.: 05266/366 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Plotting und Loopz für je 35 DM und Swiv für 45 DM. Alles Originale mit dt. Anleitung und Joker-Hits. Schreibt an: Timo Steigemann, Beuzlen 6, 7140 Ludwigsburg, Tel.: 07141/53221

Stop! Verk. folg. Progr. für Amiga: Data Beckers Demomaker/30 DM, Etudes Francaises Ed.1/15 DM und Spiele: Pinball Magic/20 DM, Double Dragon/10 DM. Außerdem günstig C-64 abzugeben m. viel Zubehör. VHB 400 DM. Anrufen unter 07761/2146. Nach Helge verlangen!

Musiker! Keine Samples? Für 40 DM gibt es bei: B. Weingart, Goslarsche Str. 90, 3300 Braunschweig 10 volle Disks mit IFF Samples (Classic-Tekno). Einfach Brief + Geld abschicken. Wer Songs mag, nur Briefe senden.

Orig. Spiele DM 10/PD-Faug 1-85 + ACS 1-246 je Disk. DM 1/Zeitschriften + Bücher ab DM 1, Becker Text DM 99 zu verkaufen. J. Noetzel, Elisabethstr. 36, Tel.: 02137/7595/4040 Neuss 21

Raubkopien habe ich nicht! Dafür spitzenmäßige Demos u. Intros aus der Szene, Soundtracker-Modules zum Selbstkostenpreis von 2 DM pro Disk. Habe auch 64er PD auf Disk, je Disk 1,50 DM. Bernd Buchner, Str. d. Friedens 4, O — 4805 Freyburg/U.

Verkaufe Originale Amiga Mig 29, Superfulcrum 70 DM, On the Road 50 DM, Invest 30 DM, Transworld 30 DM, Rings of Medusa 30 DM, Page 2.0 Preis VB, neu, Robert Strass 09002/2944

Verkaufe Amiga Originale: The Newzealand Story, Double Dragon und International Wrestling Championship. Zwischen 20 und 50 DM. Jean Pierre Virag, Mölmerstr. 14, 3201 Feldbergen. Tel.: 05123/615 ab 18 Uhr

Verk. Flight o.t. Intruder, Red Storm Rising, Trial by Fire, Monkey Island, Heros Quest, Air/Sea Supremacy, tausche auch gegen B.A.T., F-19, F-15, sonst je nach Spiel 10-45 DM. Tel: 0234/511988, 13-14 und 19-21 Uhr

Verkaufe F19 50 DM, Think Cross 30 DM, Gods 40 DM, Brat 30 DM, The Power 20 DM, Masterblazer 10 DM, Immortal 20 DM, Eye of the Beholder 40 DM. Marcus Wozniak, Huenxerstr. 80, 4220 Dinslaken

Biete gute Software (wie Dragons Breath, Netherworld) und Computerzeitschriften zu haarsträubenden Billigpreisen. Tel.: 07243/16885 (von Mittwoch-Sonntag 14.30-18.00 Uhr)

Verkaufe: Rise o. the Dragon (40 DM), Heart o. China (40 DM), Thunderhawk (30 DM), Falcon (30 DM), Welltris (20 DM), Lemmings und More Lemmings (60 DM), Blue Angel 69 30 DM, A-320 (40 DM), Space Quest 3 (35 DM). Alles Orig. Maik Wiezorek, Hinsdorfer Str. 10, 4371 Quellendorf

Biete o. tausche Orig. Amiga Soft. Z.B. Die Kathedrale, Soul Crystal, Crime City je 65 DM. Rise of the Dragon, Loom, Monkey 1 usw. An. Andre Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Ich verkaufe die Originale Kick Off 2, Bundesliga Manager Prof., ATF 2, Super Wonderboy, Rick Dangerous 1, Zynaps, Barman, Ghost Busters 2 und Worldsoccer für 270 DM. Anrufe bitte nach 18.00 Uhr unter 05121/27590

Verkaufe oder tausche viele Amiga Originale. Stck. 10-30 DM per NN. oder tausche gegen ein 2. Laufwerk. Bitte Liste anfordern mit 1 DM Rückporto bei Pierre Babeck, Biberkies 3, O — 1585 Potsdam oder Tel. Potsdam 860105

Verk. Railroad Tycoon 40 DM, Utopia 40 DM, Battle Isle 40 DM, Falcon 40 DM, Mis. Disk 2 25 DM, Chaos 40 DM, Powermonger 40 DM. Tel.: 089/7913008

Biete Amiga-Originale: Mega Twins, Car Vup, Rick Dangerous 2, Turrican 2, Turtles, Impossamole, P.P. Hammer, Flimbos Quest, Videokid und Great Courts 2 (alle a 30 DM) Ruft an unter 04101/26509, verlangt Mirko.

Originale 100% OK (Dt.): Battle Isle 40 DM, Muds 20 DM, Air Combat Aces (Falcon, Fighter Bomber, Gunship) 40 DM u.v.a. Bei Wolfgang Schmidt, R. Straußstr. 55, 8552 Höchstadt oder Tel.: 09193/8781

Verkaufe Originalspiel für Amiga: Monkey Island 45 DM und Bundesliga Manager Pr. 40 DM. Versand per Nachnahme. Tel.: 02680/380. Fragt nach Thomas.

Superbase-Personal 2 von 91 (Garagenwagen). Original m. Dongle, Handbuch VB 140 DM auch Tausch gegen Turboprint + Prof., außerd. Rings of Medusa 1+2 je 40 DM, Interceptor 25 DM. Steffen Ockert, Dobberzinger Str. 15, O — 1330 Schwedt

Verkaufe Originale: Chuck Rock 45 DM, X-Copy V. 3.4 45 DM, R-Type 20 DM, Beckertext 50 DM. Diverse Fachbücher 10-15 DM. Frank Hobelsberger, 8751 Stockstadt a. Main, Tel.: 06027/2223

Verkaufe oder tausche Lotus 2. Tausche gegen Dynablasters mit Adap. oder Apidya. Tel.: 04163/4495. Verlangt Folke nach 14 Uhr bis 20 Uhr

Verkaufe Amiga-Originale: International 3-D Tennis (dt. Anl.), Austerlitz (mit Karte und deutschem Handbuch), Legend of Faerghail für PC (40 DM) mit Handbuch, 35 DM für Int. 3 D Tennis, 20 DM für Austerlitz. Lasse auch mit mir handeln. Stephan Heid, Zweibrückenstr. 42, 8550 Forchheim

Verkaufe für Amiga ca. 60 Spiele. Preis 5 bis 35 DM. Ca. 50 Anwenderprogramme. Preis 5 bis 100 DM. Es sind alles Originale. Amiga Action-Replay II 100 DM. Ca. 100 Amigazeitungen St. 1 DM. Tel.: 030/2516521 Berlin

Verkaufe Originale zu Superpreisen z.B. Betrayal, Maupiti Island für 35 DM, Mega Lo Mania, Battle Isle, Microprose Formula One Grand Prix und Cruise for a Corpse für 40 DM und andere. Tel.: 02307/88530 (Christian)

Verkaufe: Zynaps, Exolon, Eliminator, Blood Money, Cybernoid 2, Bozuma für 10 DM. Stormlord, Buffalo Bills Rodeogames, The Krystal, Armourgeddon, Der Spion der mich liebte, Star Control 20 DM, Ultima 2 25 DM. Zus. 180 DM. Stephan Eschmann, Jahnstr. 23, 6751 Mackenbach

M1 Tank-Platoon 50 DM, F-19 Stealth 45 DM, Monkey Island 45 DM, F 16 Falcon + 1 u.2 Miss. Disk 120 DM, Midwinter 40 DM, B.A.T. 40 DM, Gunship 40 DM, Their finest Hour 40 DM. Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O — 1183 Berlin, Tel.: 676140

Verkaufe original Amiga Spiel Red Baron, kompl. Preis nach Vereinbarung. Schreibt an: Hans Richter, Markt 04, O — 4340 Könnern

Verkaufe neueste Soft zu fairen Preisen! PB 169, NL — 7100 AD Winterswijk, Holland. Der Versand erfolgt aus Deutschland. Auch Abos möglich! Zugreifen lohnt sich!

Verk. Soft! Mega Lo Mania 45 DM, Cruise for a Corpse 45 DM, Super Off Road 30 DM, X-Out 30 DM, Xenon 2 40 DM, The Toyottes 20 DM. Alles zusammen für 190 DM. Tel: 053516554 fragt nach Thomas

Suche Amos-Creator für 30 DM! Verkaufe selbsterstelltes Sound-Paket, 13 Disks = 5 Disks Samples, 4 Disks digitized Music, 3 Disks Module + 1 Disk Player/30 DM und Disks an Tel.: 05731/81545 Andre

Verkaufe Originale: (100 % OK) für Amiga: Die Kathedrale 40 DM; für Atari ST günstig: Kult, Chaos strikes back, Boulder Dash Constr. Kit, Solomons Key, Isnogud. Tel.: 0431/336072 ab 16.00 Uhr

Verkaufe Budokan, R-Type je 30 DM. Zak Mc Kracken 45 DM. Suche Crown, Nitro, World Games, It c. from the Desert. Tel.: 04361/1238

Originale für Amiga: 3 D Construction Kit für 90 DM, Elvira - Arcade für 55 DM, Chessplayer 2150 für 20 DM. Tel.: 02586/473-277

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Rainbow Island, Power Monger und Sim City (alle Orig. und 100%, Power M. u. Sim C. m.dt.Anl.) gegen Space Quest 4 oder Hudson Hawk oder Magic Pockets; Bildik Melih, Erlenweg 15, CH — 4553 Subingen

Tausche Originale! Suche Project 'X', Fire & Ice, Jim Power, biete Monkey 1, Moonstone, Leander, Black Crypt, Tel. 06271/71348

Ich verkaufe James Pond I für 40 DM (Orig.) oder tausche gegen das Spiel Wing Commander oder Flight of the Intruder. Orig. natürlich! Tel. 05952/2866

Tausche Flimbo's Quest gegen Monkey Island 2 o.1 kompl. in dt.. Alles Originale! Schreibt an Danny Vogel, Hohe Geest 66, 2179 Wanna

Biete: Original F16 Falcon, F19 Stealth Fighter, Lucas Film-Buch; suche: Battle Isle, M1 Tank Platoon o.a. Simulationen bzw. Strategiespiele. Schreibt an Bernd Radestock, M.-L.-King-Str. 45, O — 2792 Schwerin

Ich suche das Spiel Loom. Biete Euch dafür Edition Vol.1 (Stadt d. Löwen, Holiday Maker) + 10 DM. Ruft an! Tel. 07331/41836 (Jens)

Anfänger für Erfahrungs- u. Programmaustausch gesucht. Sendet mir Eure Listen oder fordert meine an bei Postfach 142, A — 1140 Wien

Tausche Buck Rogers - Countdown to Doomsday gegen Champions of Krynn oder Pool of Radiance. Christian Härtel, Platanenweg 7, 2057 Reinbek

Tausche Spiele! Suche: Rampage, Toki, Duck Tales u.a. - Biete: Lemmings, WWF Wrestling, Rodland, Turrican II, Gem X u.a.. Nur Originale! Keine Raubkopien! Tel. 05971/53287 ab 18 Uhr

Biete: Great Courts 2, Populous + The Promised Lands, Flood, Turrican 1, Loom, Budokan, Panza Kickboxing, Space Quest 3 (dt.), Larry 3 (dt.), The Colonel's Bequest, Legend of Faerghail, Rock'n'Roll, North & South, Super Hang On, Captain Blood zum Tausch! Carsten Vieth, Liegnitzer Str. 28, 4790 Paderborn

Wer tauscht mit mir die Maxi-CD „Colour of Love" von Snap gegen die Original-Landkarte von „Pirates!" und vielleicht auch die Codes von „Silver Train" und „Treasure Fleet". Schreibt oder ruft besser an: Kolja Muchow, Gartenstr. 16, 4924 Barntrup, Tel. 05263/2889

Tausche u. verkaufe A500-Originale: Habe Toki, B.Man.Prof., Lemmings, First Samurai, Form.1 GP, Special Forces, Storm Master, Railroad Tyc., Magic Pockets, Heimdall, Man.Utd., X-Out, Z-Out, Squash Challenge, Killing Game Show, Monaco GP, Atomix, TV Sports Footb., Castle Master, Gretzky Hockey, Night Shift, Battle Squadron. Suche alles! 06022/23633 (Tino)

Tausche orig. Elvira (kompl. dt.) oder Populous II (beide m. Anl., Verpackung, Codes usw.) gegen die Spiele Larry II, (kompl. dt., notfalls auch engl.), Midwinter II oder Blue Max - Aces of War. Tel. 04473/17773 ab 14 Uhr (Holger)

Biete Project-X, Alien Breed, Battle Isle Data Disk, Gods, Elvira Arcade, Chuck Rock! Suche Apidya, Eye of the Beholder I, Special Forces; Sören Kongehl, Straße der Solidarität 7, O — 3592 Bismark

Tausche Ultima 5 gegen Mad TV, Monkey Island 2, Eye of the Beholder 2, Das Schwarze Auge, Sim Ant oder Larry 5. Ultima 5 bitte m. Anleitung und allen beiliegenden Extras. Suche außerdem Tauschpartner m. neuester Software. Schreibt schnell an Markus Haufe, Herrmannstr. 6, O — 8500 Bischofswerda

Tausche Orig. Muds, 100% OK gegen Orig. Eye of the Beholder; Tel. 06257/1085

Tausche folgende Originale: Venus, Battleships, Quadralien, Archipelagos und Cybernoid II gegen Sim Earth oder Apidya und Powermonger. Tel. 07151/561412

Tausche Indiana Jones (Lucas Film Adventure) gegen Eye of the Beholder, Space Quest 2 oder Monkey Island (nur Orig.); Call O — Berlin/4723366 (Daniel)! Be fast!

Verkaufe und/oder tausche orig. Spiele, z.B. Amberstar, Battle Isle (+ Data Disk), Bandit Kings, Silent Service 2, Second Front, u.s.w., für 50% des Kaufpreises. Suche bevorzugt Strategie- oder Rollenspiele; Tel. 07041/41026

Tausche Heimdall, Cruise for a Corpse u. Fascination gegen Hero Quest Erw., Space Crusade, Formula One Grand Prix oder Shadowlands. Habe auch noch 30 andere Orig.-Games. Schickt Eure Listen an Marko Seltenheim, H.-Jensch Str. 14a, O — 1200 Frankfurt/Oder

Suche Invest! Ich tausche Terminator 2, Wild West World, Larry 2, The Simpsons, Steigenberger Hotel Manager gegen Invest (alles Original). Schreibt an Tobias Exler, Fritz-Werner-Str. 48 c, 1000 Berlin 42, Tel. 030/7411730

Tausche Original Their Finest Hour und Puzznic m. Anleitung geg. Bundesliga Manager Prof. oder Das Schwarze Auge. Nur Originale m. Anleitung und 100% OK! Tel. 0234/295302

Tausche Bandit Kings of Ancient China, Originaldisk, 100% OK, kaum gespielt, gegen Space Quest III oder Space Quest IV (Original); Kay Melwitz, Burgstr. 13, O — 7400 Altenburg

Suche und biete ständig Software für Amiga 500. Tausche auch. Nur Originale. 0671/43481

Tausche folgende Originale: Gravity, Eliminator, Blacklash, Mercenary, Custodian, Omnicron Conspiracy, Rotor und Full Metal Planet gegen R-Type und Exile! Tel. 07151/561412

Tausche Manchester United Europe, Gazza 2, Kick Off 2, Football, Soccer, Winter- und Summer Edition sowie California Games (alles Originale). Suche TV Sports Football, Snooker, Railroad Tycoon, Formula 1 Grand Prix. Schreibt an Lars Lammers, Rüthningstr. 18, 2900 Oldenburg

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe das Neueste und suche es. Listen bitte an Stefan Bloch, Mendelstr. 15, 2050 Hamburg 80. 100% Antwort. Write fast, my Amiga is hungry!

Cruise for a Corpse u. Simpsons gegen Lotus 2, Monkey Island 2, Formula 1 Grand Prix o. Larry 3. Nur Originale! Kathrin Martinek, Kirchwiesstr. 41, 6791 Bann, Tel. 06371/12391

Tausche Dragon Spirit, Hawkeye, Powermonger, Turrican 1, Might & Magic 2 und Bards Tale 2 geg. Bandit Kings of Ancient China, MUDS oder Eye of the Beholder (nur Orig. m. Anleitung); Christoph Ebner v. Eschenbach, Erlweinstr. 6, O — 8027 Dresden

Stop here! Tausche Invest u. Hotshot (zus.) gegen Silkworm, North & South, Turrican 1, Chuck Rock, Test Drive II, Shadow of the Beast 1 oder andere! Schreibt oder sendet Euer Spiel sofort an Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt

Tausche James Pond II für Monkey Island II oder für Indy Jones 4 auf Amiga. Manuel Coatreras, Schmollerstr. 22, 7100 Heilbronn

Verkaufe MIG-29 Fulcrum für 35 DM oder tausche gegen Sim City (A500); Tel. 07127/80419 ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für A500 im Raum Aachen, Software (Spiele), Graphik, Text usw. Liste an Ralf Faust, Bohlerstr. 81A, 5180 Eschweiler

Meinen Amiga 500 mit Monitor, 130 Disks und viel Zubehör gegen ein Neo Geo mit 3 Spielen und Monitor. Sebastian Furlan, Karl-Arnold-Str. 18, 5138 Heinsberg 2

Suche Tauschpartner für Samples und Module im Soundtrackerformat! Über 2000 Samples und über 150 Modules vorhanden! Only legal stuff! 02336/81053 (Denis)

Verkaufe oder tausche Wonderland, Populous und Immortal (20-40 DM) und 100% OK. Würde geg. Cadaver, Space Ace, Dragon's Lair oder andere tauschen; Tel. 0221/642289 (Murat)

Tausche Nova 9, Original geg. Space Quest IV oder Indy IV. Tel. 0421/560151 (Nicolas Gerlach)

Wer tauscht sein Orig. Great Courts 2 oder Hill Street Blues geg. meine beiden Orig. Techno Cop + Karting Grand Prix? Marcus Hamplewski, Nienhausenstr. 22, 4300 Essen 12

Tausche orig. Indiana Jones 3 Adv. gegen orig. Future Wars oder geg. orig. Operation Stealth! Alle Games mit orig. Verpackung u. Anleitung! Frank Schubert, Bgm.-Schmidt-Platz 12, O — 7250 Wurzen! Amiga only! Hurry up!

Tausche Pool of Radiance inkl. Lösungsheft gegen Bane of the Cosmic Forge oder Eye of the Beholder; Tel. 06473/1931 (Frank)

Originale! Suche Jim Power, Project 'X', Future Wars. Biete Black Crypt, Leander, Monkey Island 1, Finest Hour, Quartz! 06271/71348

Tausche Midwinter II u. Flight of the Intruder (dt.) geg. Fate, Das Schwarze Auge, Heart of China, Apidya (alles dt. und nur Originale); Gerd Lucht, Allende Str. 35, O — 2900 Wittenberge

Suche Tauschpartner mit virusfreien Spielen! Biete Larry 5, Eye of the Beholder, Elvira II. Nur ernstgemeinte und 100% zuverlässige Kontakte; Sergio Cattini, Jungstr. 5, CH — 4056 Basel

Wanted! Wanted! Wanted! Suche Tauschpartner! Be fast! Tobias Eilers, Hans-Boeckler-Ring 66, 3320 Salzgitter 1

Suche 100% zuverlässigen Tauschpartner. Habe z.B. Another World, Life and Death, Lotus 2, James Pond 2, Golden Axe, The Simpsons, Moon Stone... Also Liste an Sven Bieber, Stralsunder Ring 14, 3180 Wolfsburg 1

Tausche jede Menge Lösungen, Tips und Tricks. Bitte sende mir Deine Liste mit Lösungen! Stephan Pellegrini, Schwizerstr. 16, # CH — 8610 Uster

Suche Apprentice, Rodland und Magic Pockets oder Pegasus. Ich habe WWF, Apidya, Speedball 2, Turtles 2, Bundesliga Manager Prof., Videokid, Ninja Rabbit; Tel. 02575/1335! Für den Amiga!

Tausche The Simpsons, Hunter, Treasure Island Dizzy, Lotus II, Flood und Toki geg. Space Ace 1 o.2, Hard Drivin', S.o.Monkey Island 2. Der 1. bekommt Don Bluths Space Ace-Demo gratis! Sven Bieber, Stralsunder Ring 14, 3180 Wolfsburg 1

Achtung Rollenspiel-Fans! Tausche Spirit of Adventure oder Das Schwarze - Die Schicksalsklinge gegen Ultima V o.VI oder ähnliches Rollenspiel! Natürlich auch Verkauf! Schreibt an Stephan Höhl, Am Walde 13, O — 5231 Sprötau

Tausche orig. Ultima 5 geg. orig. Larry 2 oder geg. orig. Larry 3! Alle Games mit orig. Anleitung u. Verpackung! Frank Schubert, Bgm. Schmidt-Platz 12, O — 7250 Wurzen!

Tausche Might and Magic 2, Carrier Command, Mercenary und Star Flight geg. Amos The Creator. Verkaufe auch Pro Soccer 2190,

Speedball, Last Ninja 2, X-Out, Operation Stealth und Populous (alles Orig.). Angebote an Wolfgang Fries, Elpersdorf 11, 8812 Windsbach

Austria! Software billig abzugeben! Tausch ist möglich! Nur schriftlich! Elmar Gimpl, 186, A — 5421 Adnet

VERSCHIEDENES

Verkaufe Game Boy m. 13 Spielen u. Zubehör komplett für 500 DM oder einzeln für den halben Preis. Schreibt an Philipp Mayer, Charlottenstr. 92, 7128 Lauffen/Neckar, Tel. 07133/15843

Tausche Cetera-PC mit Grün + sw-Monitor, 2 x 5,25"-Laufwerk, Hercules Ka. gegen Atari oder Amiga m. 1 MB u. mindest. 10 Origin.; 06441/71535 (19 Uhr)

Tausche C 64 mit Floppy 1541 II gegen Amiga 500, kann auch älterer Typ sein, aber 100%ig OK. Zahle notfalls auch dazu! Bei Interesse schreibt an Ralf Pohl, H.-Eisler-Str. 12, O — 6908 Jena

Verkaufe preiswert Tips, Cheats, Karten usw. Bitte Liste anfordern, Rückporto nicht vergessen! Nikolaus Joka, Lilienstr. 43, 4300 Essen 1

Sensation! Über 350 Lösungen, Cheats, Pläne auf 2 Disks für nur 15 DM Vorkasse, bzw. 20 DM Nachnahme! Infos gegen Rückporto bei Andreas Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Übersee, 08642/6279

Verkaufe AJ 1/91, 2/91, 3/91, 9/90, 7/90 zu je 6,50 DM + Porto; 06071/21531

Wer sucht die Maniac Mansion & Zak McKracken-Codes? Verkaufe sie für DM 10,-. Schreibt an Guido Schlabitz, Nansenstr. 20, O — 1570 Potsdam

Verkaufe für den C 64 Bard's Tale 3 für 20 DM, außerdem Mega Zine-Hefte, darunter auch die Erstausgabe. Tel. 04635/672 (Simon)

Extrem - Der bessere Club! Für die Systeme Amiga, C-64, C-128, PC, Atari ST, Game Boy, Nintendo, Game Gear, Lynx, Sega Mega Drive & Sega Master System. Wir bieten euch: 30seitige Clubzeitschrift, verbilligten Einkauf von Disketten, Farbbändern, Etiketten usw., Hotlines, Abos, Clubdiskette, PD-Pool, Tauschbörsen...; Infos gegen DM 3,- und Systemangabe bei Sefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt

Suche Bücher zu Programmiersprachen, z.B. Pascal, GFA Basic und Assembler. Bin aber auch an anderen Sprachen interessiert. Tel. 07152/24791

Verkaufe für Amiga Komplettlösungen, Pläne, Beschreibungen usw. Fordert eine Liste (m. Preisen) für DM 1,- in Briefmarken an! Robert Hieke, Bühlkirchenweg 14, 8432 Beilngries

Verkaufe Lösungen zu diversen Spielen, auch Karten u. Tricks vorhanden. Liste gg. Rückporto: D. Ahrholdt, Hahnemannstr. 16, 2410 Mölln

Suche dringend Soundtrack CD und Poster von Future Wars und Operation Stealth. Holger Marienberg, Kirchnerstr. 2, O — 4020 Halle

Suche Amiga Joker-Sonderhefte: Poster und Lösungen sowie SH Simulationen; zahle bis 9 DM (vollständig, Zustand 100% OK). Schreibt an Stefan Wesarg, Haeckelstr. 7, O — 4327 Hoym

Suche GFA Basic Programm, Actec C Version 5.0.X und Lattice C der Version 5.0.X; Tel. 07152/24791

Verkaufe Game Boy m. 3 Spielen, Kopfhörer, Batterien, Dialogkabel - und das alles für nur 150 DM. Alle Spiele sind originalverpackt und mit deutschen Anleitungen. Tel. 0711/312201

Ihr könnt es nicht mehr erwarten! Ich, der Beste, Billigste, Tollste verkaufe Komplettlösungen, Karten und Tips zu Spielen. Preise von 1-10 DM (kaum zu glauben, aber wahr!); schreibt an Tobias Hiltl, Andechser Str. 8451 Ammerthal; 300% Rückantwort!

Amiga-Bücher (Wert 350 DM) für 200 DM, über 50 Amiga-Zeitschriften für 100 DM, Amiga-Sonderhefte 5 Stück für 40 DM, Farbdrucker MPS 1550 C m. Zubehör (Wert ca. 650 DM) für 400 DM; Ingolt Krebs, Berliner Str. 79, O — 1280 Bernau

Suche deutsche Kurzbeschreibungen aller Fish-PD-Disketten! Holger Möller, Wulflamufer 16, O — 2300 Stralsund

Basicprogrammierer: Edi Prof.V1.2 ist da! 32 Farben, Farbmodifikation + Speicherung, 5x5 Lupe in ungeschütztem Basic. Objekte für GFA, Amiga-Basic gegen 10 DM; Kai Lange, Am Scheppgraben 3, 5160 Düren

Komponiere auf Wunsch professionelle Modules für den Amiga! Angebote an Andreas Bilke, Schluppergasse 11, 4772 Bad Sassendorf 6

Verkaufe komplettes Regelsystem vom Schwarzen Auge! Kästen: Abenteuer Basis + Ausbauspiel, die Kreaturen + das Land des Schwarzen Auges, den Havena- und den Thorwal-Kasten, die Werkzeuge des Meisters, Schwertmeister I+II und 4 Regelergänzungen - komplett für 250 DM! Marc Friese, Fritz-Reuter-Str. 12, 3040 Soltau

Total legal! 999%! Bei mir bekommt Ihr die besten Demos für 50 Pf mit Eurer Disk! For more Infos schreibt mit Rückporto an: R. Warnecke, K.-M.-Str. 1E, O — 5507 Sollstedt

Verkaufe 105 MB Festplatte, 900 KB, 17 ms SCSI Festpl. Noch 2 Jahre Garantie! 100% OK, 1400 DM; Tel. 06081/15430

Suche Komplettlösung zu Operation Stealth! Tausche geg. andere Komplettlösungen, zahle auch! Wer Lösungen, Tips usw. zu ca. 150 Spielen haben will (auf Disk), schickt Disk + 1 DM + Porto (1 DM in Briefmarken) an John Lerche, Almenstr. 77, O — 1144 Berlin

Verkaufe für 4 DM pro Heft Amiga Joker von 7/90 bis 2/92 ohne 12/90. Play Time 5/91, 6/91, 7/91. Power Play 6/90, 8/90, 10/90 bis 4/92, Joker Sonderhefte 1+3; Sascha Franke, Hüttborn 10, 2071 Grönwohld

Suche Amiga-Originale: Zak McKracken (dt.), Railroad Tycoon, GEMX und Gods. Möglichst billig. Suche Amiga Joker-Hefte 11/89, 5/90, 10/90 und Sonderheft Simulationen; Tel. 06625/7441 (Sascha)

Amiga Joker-Sonderheft Simulationen gesucht - zahle DM 15,-; Jürgen Klinke, Hermann-Hesse-Str. 32, 7123 Sachsenheim

Achtung! Lebenswichtig! Suche Komplettlösung zu Operation Stealth. Zahle auch Belohnung (Geld oder Spiele)! Ruft an: 08241/2376 von 18-21 Uhr (Robert). Suche außerdem ASM 2/91 und Amiga Joker 11/90 - dringend! Zahle 5-7 DM.

Achtung Spiele-Freaks! Jetzt gibt es sie - die Amiga-Cheat-Disk, mit ca. 30 Cheats u. einigen Codes. Schreibt mit einer Leerdisk, 10 DM/Sfr u. Rückumschlag an M. Petrin, Weiherhofstr. 90, CH — 4054 Basel

Verkaufe Computerzeitschriften: Amiga Joker, Play Time, Power Play, ASM-Hefte - riesige Auswahl, sehr gut erhalten! Ausgaben telefonisch erfragen! Tel. 04956/2687 nach 18 Uhr (Stefan)

Verkaufe o. tausche orig. Amiga-Spiele: Gunship, Gods, Lemmings (neu), Venus, Cosmo Ranger, Batman, Ghostbusters, Indiana Jones; Tel. 06071/21531

Endlich sind sie da: 25 Seiten voller Tips, Tricks und Lösungen von Leisure Suit Larry 1-3! Wenn Ihr Interesse habt, schreibt mit 10 DM und 5 DM in Briefmarken an Thorsten Gutberlet, Creidlitzer Str. 117 b, 8630 Coburg

Suche alle AJ vor Ausgabe 9/91! Suche evtl. auch billige Orig.-Spiele! Christopher Suigula, Lorenzlust 3, O — 3016 Magdeburg (nach 18 Uhr)

Suche dringend das Marvel Comic Exklusiv Album Nummer 1: Die Spinne - Jubiläums-Album. Ich zahle wenn nötig Neupreis! Martin Fankhauser, Bleicheweg 6, CH — 3360 Herzogenbuchsee

Suche die AJ 1/90, 3/90 und 3/91. Preis nach Vereinbarung! Tel. 089/774863 von 14-20 Uhr, Malte Laazarus, Maronstr. 1, 8000 München 70

Suche dringend Assembler-Sources (SEKA, ASMone), Intros und Demos *legal*; Christian Geding, Adolf-Kolping-Str. 26, 5650 Solingen 19

Suche Komplettlösung des „Öko-Adventures" Das Erbe. Vorschläge und Angebote an Holger Millies, Dr.-Georg-Sauerwein-Str. 22, 3212 Gronau (Leine)

Verkaufe die ersten 11 AJ-Ausgaben (ab 11/89! alle ohne Poster) für 80 DM. Kirk Wehner, Goethestr. 23, 8592 Wunsiedel (bitte keine Anrufe)

Suche Lösung oder Code zu Lemmings I Level 50. Tel. 0228/215964

Suche dringend Anleitung zu Bundesliga Man. Prof. (auch Fotokopie)! Suche außerdem jemanden, der mir Silent Service 2 kopiert (schicke meine Original-Disks als Beweis, daß ich das Spiel besitze). Patrick Baumann, Knesebeckstr. 11, 1000 Berlin 45

Verk. externe 2MB Speichererw. (Mega Mix 500) neu, für 299 DM, dazu Original Star Wars (3 D.), Fright Night, Slayer, Captain Blood, Down at the Trolls, Vampires Empire u. Scorpion; Otto Helpap, Ortsstr. 81a, O — 6821 Schaala

STOP! Verkaufe folgende Hefte für 3 DM: DOS 8-12/90, Computer Live 6-12/90, Computer Persönlich 17/90, PC Praxis 9/89 und 12/89, Data Welt 1-3/89 und 5,7,9/89, Chip 2-5/89 und 8,10,11/89 und 7/91; Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt

Die 5. Mission meiner „Mig 29 Fulcrum funktioniert nicht! Wer hilft mir und kopiert sie mir? Zahle 5 DM in Briefmarken f. alles! Tel. 07425/1812 (Nico) ab 18 Uhr

Suche Amiga Joker 11/89, 12/89-3/90, 5/90, 11/90-3/91, auch im Tausch gegen Powerplay ab 10/88 und Amiga Magazin ab 1. Ausgabe 8/87, auch Verkauf! Wolfgang Wiesner, Colditzerstr. 24, O — 7240 Grimma

Absoluter Notfall! Suche dringend Bedienungsanleitung für den Drucker EPSON LX 86. Wer hat so ein Ding und braucht es nicht mehr? Auch leihweise! Heiko Schulz, Willi-Bredel-Str. 7, O — 3090 Magdeburg

Verkaufe ASM u. Powerplay: ASM 4/87 bis 5/92 (53 Ausg.) + Special 1-5! Powerplay 2-6/88 und 10/88 bis 8/91 (40 Ausg.) * Alle Hefte 100% OK *Holger Willms, Esklumerstr. 4, 2957 Westoverledingen

Verkaufe große Plattensammlung (Altes und Neues). Alles in Top-Zustand. Liste kann per Fax oder per Rückporto (1 DM) geschickt werden. Torben Koch, Hirschbrink 14, 3216 Lauenstein, Tel. 05153/6537 ab 17 Uhr

Verkaufe für C-64 alle INPUT 64-Ausgaben von 2/85-7/87 und die Games Hyperrace, Crackout, Pastfinder, Traz, The Sentinel, Kinetik und Arkanoid I+II. Alles auf Datasette und für 100 DM zu haben! Stefan Wetzl, Richard-Brauer Str. 20, 2120 Lüneburg

Neueinsteiger sucht alle Amiga Joker-Hefte von 2/90 bis 11/91. Zahle für jedes guterhaltene Heft 4 DM. Schreibt an Patrick Szöke, Ströbling 22, 7432 Bad Urach

Achtung! Ich stecke bei Fate - Gates of Dawn fest. Wer kopiert mir seine Savedisk mit einer guten Party, auf der die Tunnelbahn bereits aktiviert ist? Allerdings nicht viel weiter! 10 DM Belohnung! Übernehme die Versandkosten! Tel. 07153/27318

Verkaufe gut erhaltene Amiga Joker-Hefte: 5/90 bis 5/92 für je 5,50 DM! Ruft an unter 07022/65389 (Ralf)

Suche Amiga Joker 10/90 u. 2/91! Zahle für jedes Heft 6,50 DM. Schreibt an Markus Weiland, Waldstr. 18, 6601 Riegelsberg

Verkaufe Amiga Joker, ASM, Playtime und Powerplay-Hefte zu günstigen Preisen. Liste anfordern bei Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1

KONTAKTE

Suche Kontakte zu Kefrens, Skid Row, Rednex, Them usw.! Suche auch Tauschpartner(in) für Amigastoff aller Art! Tel. 08141/70441 (Marco)

Suche Tauschpartner für Demos, Samples & Sound-Module aller Art! Jeder Brief wird beantwortet! Schreibt an Marco Drittel, Adolfstr. 25, 2940 Wilhelmshaven. Auf RK-Angebote keine Antwort!

Suche Tauschpartner für A500-Spiele! Habe super Games. Bin 12 Jahre! Schickt Eure Listen an Sven Malkowski, Camesstr. 3, 4005 Meerbusch 2, Tel. 02159/50765 ab 15 Uhr

Suche Amiga-Tauschpartner/in in aller Welt! Habe Top-Games! 250% Antwort! Christian Wagner, Cité Paerchen 106, L — 3870 Schifflange (Luxembourg)

Suche Tauschpartner für neueste Software! Habe z.B. Apidya, Monkey Island, Populous 2, Tip Off, Kick Off 2 u.v.m.; Sven Heitzer (Gülden), Am Lüderich 3, 5063 Overath 5, Tel. 02204/73610

Suche Brieffreund, der einen Amiga besitzt! Schreibt an Lukas Harder, Mädergutstr. 89, CH — 3018 Bern

Tausch - Habe Lemmings, Monkey I., Lotus 2, Falcon, Loom, Battle I., Silent Serv.2, EoB, Fotl, Larry, DPaint 4, Pagestream,...; SST, Schornreuteweg 16, 7980 Ravensburg

Gratis Kleinanzeigen im Amiga-Kleinanzeigen-Magazin (auf Disk). Kleinanzeigen aller Art auf Postkarte oder im Brief an AKM, Christian Alber, Gebelsbergstr. 20, 7000 Stuttgart 1; Probeausgabe gegen 2,50 DM in Briefmarken oder Leerdisk und Rückporto.

Den ganzen Tag die feinsten Computerspiele und jetzt Mitglied bei United Freaks of Germany? Ja, eben drum! Informationen bei Mike Wenzlow, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 (nur geg. Rückporto), Tel. 0208/870227

Yo Folks! Down from the grave we came with bloody maggots in the rotten face. Beyond - More than a group is searching for new members and contacts. Tel. 08631/12292 von 18.30 bis 21 Uhr. Call now!

Suche Tauschpartner für ST, 100% Antwort, Listen an Sven Bergmann, Ortsstr. 5, O — 6821 Zeutsch

Neueste Amiga PD-Software! Liste gratis anfordern! Franz Thursa, Postfach 532, A — 1100 Wien

Suche Tauschpartner für neue Amiga-Software! Schickt Eure Listen an Sascha Schmiedl, Wolfhagenerstr. 6, 6000 Frankfurt 50, Tel. 069/527715

Hey Amiga-Freaks! Suche Tauschpartner! Ich selber bin 12, aber ich verstehe mich gut mit Erwachsenen! Ich tausche nur Schutz-Kopien! Nur im Kreis Euskirchen! Ich habe den Computer zwar schon drei Jahre, kenne mich aber mit dem Ding technisch noch nicht richtig aus. Wenn sich jemand auskennt, soll er ruhig kommen! Maik Lamb, Rüdesheimer Torwall 16, 5350 Euskirchen

The Real Wild Dudes Computer-Club! Wir bieten: Clubmag, Hot Line, Clubdisk, Wettbewerbe, Kontakte, Preisausschreiben und vieles mehr! Schreibt an Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven

Bin an absolut heißer und aktueller Topsoftware interessiert und suche deshalb Tauschpartner. Kaufe allerdings auch günstig. Listen an Jens Vetter, Löwenhainer Str. 3, O — 8021 Dresden

Suche Tauschpartner für Software Amiga 500, 100% zuverlässig. Schickt Liste an Jürgen Reissig, Im unteren Dorf 14, 8831 Trommetsheim

Suche Amiga-Benutzer im Raum IN, ND, EI zum Software-Tausch und Erfahrungsaustausch; Tel. 08453/7372, Joachim Hoppe, Enzianweg 6, 8071 Aschelsried

Suche Tauschpartner für A500 und gute Kontakte. Habe neueste Games: Video Kid, Sim Ant, Wolfchild; und ältere Sachen: Spirit of Adventure, Larry 5, Lemmings Data. Listen an Alexander Däubler, Von-Westernach-Str. 6, 8875 Offingen, 08224/2324 - auch Einsteiger willkommen!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft! Habe z.B. Willy Beamish, Larry V, Space Quest 4, Wayne Gretzky, Hockey II etc. Er muß aber 100% zuverlässig sein. Ich beantworte jeden Brief! Schreibt mit Liste an Thorsten Gutberlet, Creidlitzer Str. 117 b, 8630 Coburg

Suche Tauschpartner für A500. Habe fast nur die neuesten Spiele, z.B. Pinball Dreams, James Pond II, Robocop III, Barbarian II (Psy), Lemmings, usw. Habe auch Larry 1,2,5! Thomas Kohleick, Krutscheider Weg 129, 5600 Wuppertal 11, Tel. 0202/734679

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Spiele und Anwender! 0201/295661 - bis bald!

Bist Du Programmierer, Musiker oder Grafiker, Profi auf dem Amiga? Wenn Du ca. 12 Jahre alt und eines davon bist, schreib an Sven Bieber, Stralsunder Ring 14, 3180 Wolfsburg 1.

We are searching for new members. If you are a coder, grafic-designer or musician, then write for joining or information to Maik Hofmann, Waidmannsweg 3d, 3550 Marburg/Lahn (Amiga, C-64).

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Spiele und Programme aller Art. Ruft an (02761/71762) oder schreibt: Mike Pikowski, Südstr. 27, 5962 Drolshagen - 100%ige Antwort!

Suche Leute, die Spaß am Tauschen haben! Großes Angebot an Originalen vorhanden, alt & neu, jede Menge Hits aus allen Bereichen. Gegenseitiges Verleihen auch möglich - aber nur, wenn Du zuverlässig bist!Schreib an Carsten Vieth, Liegnitzer Str. 28, 4790 Paderborn. Wichtig: Bitte keine illegalen Angebote & PLKs!

Suche Tauschpartner für Spiele u. Programme. Ich habe Lemmings, Xenon 2, R-Type II, Mercs u.v.a. wie Deluxe Paint 2 oder Amiga Plus. Schick' Deine Listen an Christian Holzwarth, Faiminger Str. 8, 8882 Lauingen. PS. Ich tausche Gold of the Aztecs (US Gold) gegen Maniac Mansion (Orig.)

Suche Tauschpartner für Amiga im Raum Dietzenbach-Offenbach. Bin 100% zuverlässig. Habe neueste Software auch aus England. Tel. 06074/43544 (Christoph)

Tausche Demos, Soundmodule und Samples aller Art! Außerdem suche ich von N-Factor die CD „N.D.S.C.D" oder jemanden, der sie mir überspielt! Marco Drittel, Adolfstr. 25, PF 323, 2940 Wilhelmshaven

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games. Habe z.B. Special Forces, Formula One G.P., Superski 2, Pinball Dreams, Gobliiins, Populous 2, Apidya, Rodland, Wolfchild u.v.a. Schreibt mit Liste an S. Mork, Zum Bärengrund 66, 3253 Hessisch Oldendorf 9.

Yo! Ich (17) bin ein megaintensiver Adventurefan und suche Gleichgesinnte! Zählst Du Dch zu dieser Spezies Mensch, so schicke mir 'nen Brief und Dein Listchen und falls Du noch das Spiel Déja Vu II hast, so packe es gleich mit ins Kuvert. Ich bin 100% zuverlässig und 800% sehnsüchtig auf Deine Antwort. Robert Hunziker, Speerstr. 79, CH — 8805 Richterswil

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Habe Monkey II, Elvira II, Dyna Blaster u. andere Spiele. Sendet Listen an Peter Dovnik, Alte Neusser Landstr. 183, 5000 Köln 71 (100% Antwort)

Suche Tauschpartner für A500. Schickt Eure Listen an Roland Boeberl, Landstr. 6, A — 4470 Enns

U.C.S.: Neueste Soft zu guten Preisen. Tel. 04952/3329 von 19-21 Uhr

Suche zuverlässigen Tauschpartner für A500. Schreibt an Karli Nevrala, Dietlikerstr. 34, CH — 8302 Kloten

Amiga-Einsteiger sucht Demos und Musikdisks! Keine illegalen Sachen (Spiele oder Raubkopien!) Habe selbst alte Demos! Thorsten Jeromin, Dammweg 26, 4408 Dülmen

Suche zuverlässigen Tauschpartner/in für gute Amiga-Spiele und Anwender! Schreibt an Thomas Schaffernicht, Julienstr. 10, 4300 Essen 1

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Spiele. Schickt Eure Listen an Alexander Kubusch, Am Kapellenberg 58, 3472 Beverungen 1. (Ich schreibe garantiert zurück!)

Suche zuverlässigen Tauschpartner für A500. Habe Top-Soft u. auch ältere Games. Schickt News und Disx + Liste an Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen (Disx=100% Antwort)! Suche noch einen guten Freezer - wer kann helfen?

Yo Dudes! Cubic of Interactive is searching for some Contax! (But only for musicians!) To swap techno samples and Protracker Modules write or call (Only legal reasons!): David Lühner, Mitzmannweg 5, 4300 Essen 11, Tel. 0201/683752

Suche Tauschpartner für Amiga 500 m. 1MB. Habe gute Spiele. Infos unter 030/7914807

Suche noch Mitspieler für neuartigen Tennis-Manager per Post, der auf jeden persönlich zum Mitspielen zugeschnitten ist. Zuschriften bitte an Postfach 28, 8411 Sinzing

Suche Tauschpartner zum Swappen! Only legal stuff! Demos-Musik-Intros-PD-Anwender. 100% Antwort. Write to Dirk Muttschall, Martinstr. 26, 5650 Solingen

Amiga und Studium! Wer nutzt seinen Amiga im Studium und hat Interesse an der Gründung einer Interessengemeinschaft für Studenten aller Fachbereiche o.ä.? Infos/Vorschläge: Jochen van Waasen, Kieler Str. 18, 4300 Essen 1, Tel. 0201/767586

Halt! Ja, genau Du! Bist Du interessiert an einem zuverlässigen Tauschpartner? Habe alte und neue Software! Bin 14 Jahre alt und habe etwa 120 Spiele, wie z.B. Monkey Island, Elvira, Populous II, Another World, Lemmings Iu.II, Indy 3, Gods, Battle Isle, Lotus 2, u.v.a. Marcel Bäßler, Virchowstr. 15, O — 7144 Schkeuditz. PS. 1000% Antwort!

Es ist soweit! Der F.C.S. Salzburg sucht wieder neue Mitglieder aus aller Welt! Antwort 100% garantiert! Contact us under Christoph Schaflinger, Remsstr. 9, A — 5020 Salzburg

Mega Fun sucht Mitglieder! Jeden Monat ein Clubblatt. Leistungen: Tausch-Verkauf u. Kauf v. Spielen, Erfahrungsaustausch, Comics, Tips und Tricks u.v.m.. Alle, die einen Amiga, Atari ST oder Game Boy haben, sollten bei Interesse schreiben an: Klaus Schlick, Bgm. Thomannweg 8, 8990 Lindau/B.

Suche erfahrene(n) Amigianer(in), die (der) einem Anfänger (17) am Computer hilft und auch Spiele tauscht! Habe Spiele wie Battle Isle, Iron Lord, Das Werner Game u.a.. Schreibt bitte an Tilo Mottschall, Wasserstr. 21, O — 2400 Wismar

Suche Tauschpartner für Games und Programme. Bin halber Programmierer auf Amiga Basic und PC Quick Basic. Suche auch defekte Hardware! Schickt alles an Doc Hollywood, Schulgasse 7, A — 2020 Hollabrunn

Tausche/Verkaufe: neueste Demos, Trainer, Anleitungen, Diskmags und neuesten Modestuff! Liste gegen 2 DM oder ruf an: 0514/35755, Mark Schrader, Schlepegrellstr. 36, 3100 Celle

KOSTENLOS

ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!! Außerdem bitten wir alle Einsender um etwas Geduld — mit Wartezeiten von zwei bis drei Monaten muß gerechnet werden!

KLEINANZEIGEN COUPON AMIGA JOKER

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- ○ Biete Hardware
- ○ Biete Software
- ○ Tausch
- ○ Suche Hardware
- ○ Suche Software
- ○ Kontakte
- ○ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

USER CLUB

ALLES ÜBER DFÜ

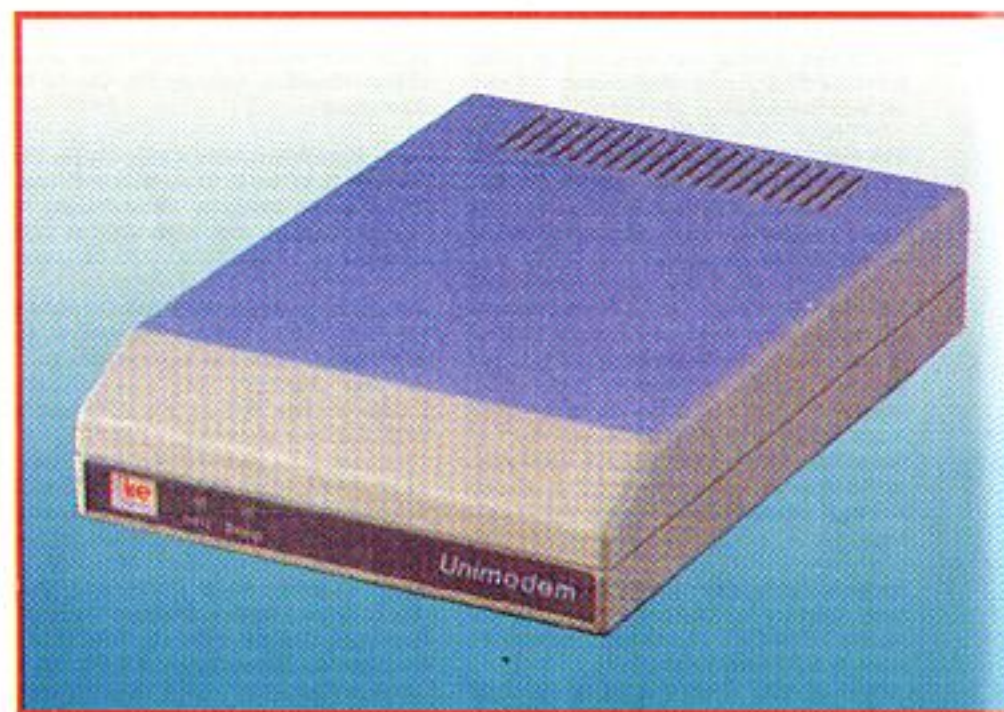
Die moderne Modem-Mode

Banken und Konzerne bestätigen per DFÜ ihre Überweisungen, prüfen ihre Konten oder bringen täglich die Kundenlisten auf den neuesten Stand. Im privaten Bereich bietet die Technik aber ein weit interessanteres Spektrum von Anwendungsmöglichkeiten, wozu man freilich außer seinem Computer noch ein paar Kleinigkeiten braucht. Vor allem die passende…

Datenschleuder von gestern: Akustikkoppler

HARDWARE

Die sogenannten Null-Modems können wir gleich abhaken, dabei handelt es sich schlicht um ein stinknormales Kabel zum Verbinden von zwei Rechnern — mit Daten*fern*übertragung hat das wenig zu tun. Bei den „richtigen" Modems unterscheidet man wiederum zwei Arten: externe, also kleine Kästchen, die je einen Anschluß für die serielle Schnittstelle des Compis und die Telefondose an der Wand haben, sowie interne Modem-Karten, die überwiegend in PCs eingebaut werden, vereinzelt auch in den Amiga 2000 bzw. 3000. Die teuerste Alternative ist ein ISDN-Anschluß, wofür die Post erstmal eine Leitung ins Haus legen muß, außerdem kassiert sie dann ständig Gebühren, zur Zeit etwa 75,— DM im Monat. Nur am Rande erwähnt seien noch die Akustikkoppler, die eine Mulde zum Hineinlegen des Telefonhörers besitzen. Aufgrund ihrer niedrigen Übertragungsrate und der häufigen Übermittlungsfehler sind diese Hightech-Fossile mittlerweile nämlich aus der Mode gekommen.

In Frage kommen also in erster Linie die relativ preisgünstigen externen Modems, deren Funktionsweise sich in zwei Sätzen erklären läßt: Das Gerät wandelt den zu sendenden (ASCII-) Code in elektrische Impulse um und jagt ihn durch die Telefonleitung. Am anderen Ende setzt ein Empfänger-Modem die Signale dann wieder in Computer-verständliche Zeichen um. Die angebotenen Geräte unterscheiden sich in ihrer Leistungsfähigkeit erheblich voneinander, was sich vornehmlich in der erzielten Übertragungsrate ausdrückt, die in „bps" (Bits pro Sekunde) angegeben wird. Aber wer bloß ab und an mal die neuesten Veranstaltungsinfos aus der Mailbox um die Ecke aufklauben will, dem reichen 2.400 bps dicke, und da ist man schon mit rund 150 Märkern dabei. Mindestens 9.600 bps und etwa 700 Piepen sind dagegen fällig, wenn man sich auch PD-Programme und sonstige größere Dateien rausholen will. Die meisten Modems ermöglichen zudem einen begrenzten Zugriff auf das BTX-Angebot, wer jedoch voll in den Bildschirmtext einsteigen will, wird um ein Gerät der Post samt Gebühren nicht herumkommen. Apropos: Die Telecom weist oft und gern darauf hin, daß jedes Modem von ihr zugelassen sein muß! Schade eigentlich, denn viele Kästen ohne Z-Nummer (früher FTZ) sind billiger und zudem leistungsfähiger.

Datenschleuder von heute: Modem

SOFTWARE

Um mit der Datenschleuder nun auch tatsächlich etwas anfangen zu können, wird ein „Terminal-Programm" benötigt, mit dem sich die gewünschten Optionen für Senderate, Wahlwiederholung, Rufnummer etc. einstellen lassen. In aller Regel liegt neuen Modems sowas bereits bei, darüberhinaus gibt's sowohl im PD-Handel als auch bei den professionellen Anbietern ein reichhaltiges Angebot an einschlägiger Software. Auch hier gilt wieder, daß Einsteiger auf überflüssigen Schnickschnack getrost verzichten

Datenfernübertragung ist zwar längst in aller Munde, für viele aber trotzdem ein Buch mit sieben Siegeln — wie funktioniert eigentlich DFÜ, und was bringt's in der Praxis? Hier erfahrt Ihr alles Wissenswerte über den derzeit so beliebten Digital-Plausch!

können, nur wer sich intensiver mit der Materie beschäftigt, wird sich früher oder später ein komfortableres Programm (für ca. 100,— bis 200,— DM) zulegen wollen.

DFÜ intern: Modem-Karte

MAILBOXEN

Hard und Soft wären vorhanden, fehlt bloß noch der Einsatzzweck! Die meisten (Privat-) Leute verwenden ihre chice DFÜ-Anlage wohl zum Kommunizieren mit den zahllosen Mailboxen, die es überall auf der Welt gibt. Allein in Deutschland sind es schon ein paar hundert, wobei man sich aber tunlichst auf die nähere Umgebung beschränken sollte — schließlich läuft das ganze Übertragungsgeschäft als normales Telefonat ab, und die nächste Gebührenabrechnung kommt bestimmt. Wer in einer Großstadt wie Berlin, München, Köln oder Hamburg wohnt, darf sich glücklich schätzen, denn dort gibt's Mailboxen wie Bits im Computer.

Die erste „Sitzung" muß man sich dann etwa so vorstellen: Nach dem Herstellen der Verbindung (dem „Login") wird man vom Mailbox-Rechner zur Eingabe von Namen und Paßwort aufgefordert. Der Versuch, sich als „Gast" einzutragen, funktioniert heute nur noch selten, meist kommt man um das Ausfüllen eines digitalen Antragsformulares nicht herum. Neben Name und Adresse verlangt der Mailbox-Betreiber (der „Sysop", von System-Operator) oft auch die Telefonnummer, um illegale Benutzer gleich mal ihrer Anonymität zu berauben. Nach wenigen Tagen ist der Antrag überprüft, und Euer „User-Status" (zuständig für Login-Zeiten und Systemzugriffe) steigt von Stufe null auf Stufe drei oder noch höher. Jetzt habt Ihr also endlich Zugriff auf das…

NUTZUNGS-ANGEBOT

Neben Kleinanzeigen, Szene-News und dem Nachrichten-Austausch zwischen den Teilnehmern tummeln sich in einer gutgeführten Mailbox auch allerlei (gepackte) PD-Programme, wie etwa die „Fish"-Serie. Diese darf man sich häufig kostenlos runterziehen, gelegentlich wird aber auch eine Gegenleistung in Form von „Soft-Naturalien" erwartet. Das bedeutet im Klartext, daß man pro rausgeholtem Megabyte ungefähr 4MB an neuer Soft reinladen muß. Man kann sich leicht denken, daß bei diesem schwunghaften Daten-Handel nicht nur legale Bytes durch die Drähte surren; so manche Mailbox bietet ihren Usern (bei entsprechendem Status) auch eine reichhaltige Auswahl von Raubkopien. Aber dieses Thema fällt eher in den Zuständigkeitsbereich von Dr. Freak, hier befassen wir uns lieber noch mit einigen Spielen, die man gewissermaßen *mit* der Box zocken kann. Es geht dabei vornehmlich um Fernschach oder eine Partie 17 & 4 mit einem anderen Teilnehmer bzw. dem Mailbox-Rechner selbst, daneben werden zum Teil auch Rollenspiele für mehrere Monsterjäger offeriert. Bei all dem sollte man nur nicht vergessen, daß jeder Schachzug und jeder Schritt im Dungeon unerbittlich vom Gebührenzähler registriert wird!

DFÜ am Bildschirm

FAZIT

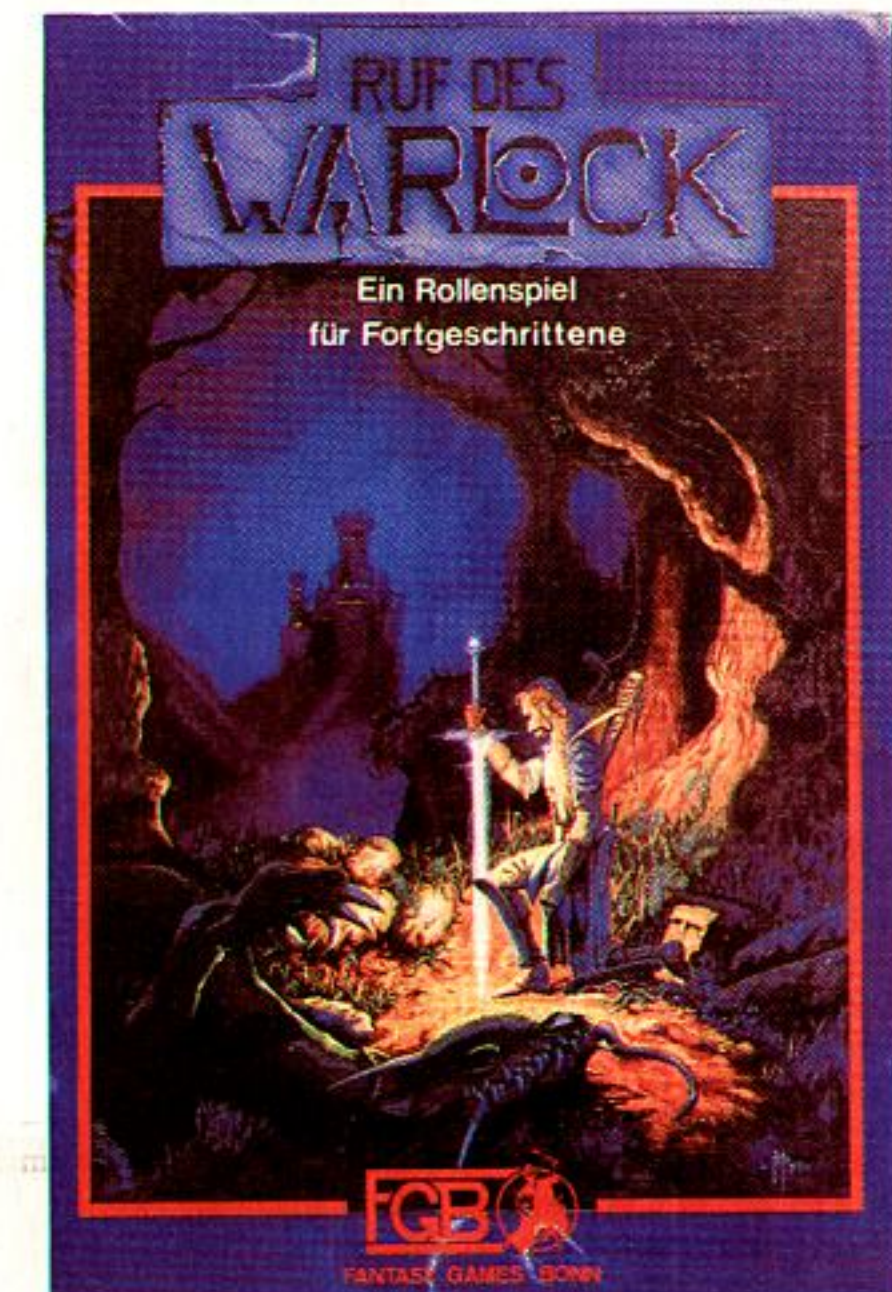
So, nun wißt Ihr genug über die Datenwelt auf der anderen Seite der Telefonbuchse, um selbst zu entscheiden, ob Ihr tiefer in die Materie einsteigen wollt. Ganz billig ist der Spaß wie gesagt nicht, dafür ist DFÜ-Usern so manche Neuigkeit viel früher bekannt als normalsterblichen Freaks. Am besten, Ihr seht Euch die Sache bei einem verkabelten Freund mal live an, wir wünschen jedenfalls jetzt schon allzeit gute Verbindung! (rf)

Der Joker-Index – Alle Tests im Jahresüberblick

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Genre	Wertung
1st Division Manager	3/92	Strategie	16%
10 Great Games	2/92	Compilation	mittel
1869	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
2 Hot 2 Handle	4/92	Compilation	mittel
4 Get it -	5/92	Strategie	15 %
4 Wheel Drive	12/91	Compilation	gut
4D Sports Boxing	1/92	Sport	70 %
4D Sports Driving	3/92	Simulation	51 %
5 Intelligent Strategy Games	2/92	Compilation	gut
50 Great Games	2/92	Compilation	miserabel
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel
7 Colors	12/91	Strategie	50 %
Abandoned Places	12/91	Abenteuer	75 %
Action Masters	2/92	Compilation	mittel
Action Pack	2/92	Compilation	schwach
Action Pack	4/92	Compilation	super
AD&D Collectors Edition	12/91	Compilation	mittel
Addicted to Fun	7/92	Compilation	schwach
Adrenalynn	11/91	Sport	59 %
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut
Agony	2/92	Action	81 %
Air Bucks	9/92	Simulation	61 %
Airbus 320	2/92	Simulation	62 %
Air Combat Aces	12/91	Compilation	super
Air Land Sea	2/92	Compilation	super
Air-Sea Supremacy	12/91	Compilation	gut
Air Warrior	10/92	Simulation	13 %
Alcatraz	4/92	Action	78 %
Alderan	7/92	Geschicklichkeit	22 %
Alanator	11/91	Action	52 %
Alienstorm	11/91	Action	42 %
Alien Breed	1/92	Action	78 %
Alien World	5/92	Action	39 %
Allex	9/92	Action	schwach
Altered Destiny	11/91	Abenteuer	62 %
Amberstar	3/92	Abenteuer	82 %
Amnios	12/91	Action	28 %
Another World	2/92	Abenteuer	81 %
Apache Flight	5/92	Action	28 %
Apidya	**12/91**	**Action**	**91 %**
Aquaventura	7/92	Action	72 %
Arachnophobia	11/91	Action	55 %
Arcade Trivia Quiz	10/91	Verschiedenes	32 %
Arena	2/92	Strategie	66 %
Arena 2000	10/92	Strategie	62 %
Armalyte	10/91	Action	55 %
Arnie	5/92	Action	64 %
Ashes of Empire	7/92	Abenteuer	80 %
Atomania	9/92	Strategie	34 %
Award Winners	4/92	Compilation	gut
Baby Jo	11/91	Geschicklichkeit	59 %
Bard's Tale Trilogy	2/92	Compilation	super
Barney Bear & Fun School 3/CDTV	11/91	Mixtur	überflüssig
Barbarian II	1/92	Action	46 %
B.A.T. 2	**2/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	[illegible]
Battle Chess II	10/91	Strategie	65 %
Battle Isle Data	5/92	Strategie	DataDisk
Battle Isle	10/91	Strategie	91 %
Battlestorm/CDTV	10/91	Action	gut
B.C. Kid	**10/92**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Beast III	**10/92**	**Action**	**86 %**
Big Deal	12/91	Compilation	mittel
Big Run	3/92	Sport	38 %
Billy the Kid	10/91	Verschiedenes	23 %
Birds of Prey	**2/92**	**Simulation**	**87 %**
Bitmap Brothers Comp. Vol. 1	4/92	Compilation	super
Black Crypt	4/92	Abenteuer	83 %
Black Gold	3/92	Simulation	74 %
Blade Warrior	11/91	Action	50 %
Blades of Steel	4/92	Sport	33 %
Blues Brothers	11/91	Geschicklichkeit	75 %
Bonanza Bros.	4/92	Action	42 %
Borobodur	9/92	Action	60 %
Boston Bomb Club	11/91	Strategie	61 %
Bravo Romeo Delta	7/92	Simulation	6 %
Brides of Dracula	5/92	Action	39 %
Brigade Commander	11/91	Strategie	74 %
Bubble Bobble III	4/92	Geschicklichkeit	80 %
Buck Rogers II	5/92	Abenteuer	64 %
Bug Bomber	1/92	Verschiedenes	64 %
Builderland	11/91	Geschicklichkeit	65 %
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	41 %
Bundesliga Manager Prof.	**10/91**	**Simulation**	**89 %**
Burger Man	10/91	Geschicklichkeit	19 %
Bushbuck	10/92	Verschiedenes	46 %
California Games II	10/92	Sport	68 %
Casino	7/92	Compilation	miserabel
Castle of Dr. Brain	7/92	Strategie	50 %
Castles	4/92	Strategie	53 %
Capcom Collection	12/91	Compilation	mittel
Captain Planet	12/91	Geschicklichkeit	64 %
Cardiaxx	2/92	Action	41 %
Cardinal of the Kremlin	10/91	Strategie	73 %
Carl Lewis Challenge	9/92	Sport	57 %
Cartoon Collection	10/92	Compilation	schwach
Case of Cautious Condor/CDTV	12/91	Abenteuer	58 %
Catch 'Em	7/92	Geschicklichkeit	64 %
CD Remix/CDTV	10/91	Anwendung	schlecht
Cells - Game of Life	7/92	Verschiedenes	60 %
Celtic Legends	12/91	Strategie	60 %
Centerbase	12/91	Strategie	68 %
Champion Driver	11/91	Sport	60 %
Champions	4/92	Compilation	gut
Championship Manager	9/92	Sport	27 %
Chart Attack Vol. 1	12/91	Compilation	super
Check It	3/92	Abenteuer	70 %
Cisco Heat	1/92	Action	42 %
Civilization	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
CJ's Elephant Antics	5/92	Geschicklichkeit	55 %
Classic Board Games/CDTV	10/91	Brettspiele	mittel
Classic Collection	7/92	Compilation	schwach
Clik Clak	1/92	Strategie	58 %
Cobra	11/91	Sport	29 %
Coloris	4/92	Strategie	40 %
Computer Diplomacy	4/92	Verschiedenes	26 %
Conflict: Korea	10/92	Strategie	17%
Conflict Middle East	11/91	Strategie	13 %
Conquistador	1/92	Strategie	66 %
Cora	3/92	Geschicklichkeit	38 %
Cover Girl Strip Poker	3/92	Strategie	50 %
Covert Action	10/91	Abenteuer	68 %
Crazy Cars	9/92	Sport	70 %
Crazy Seasons	9/92	Geschicklichkeit	62 %
Crime City	3/92	Abenteuer	60 %
Crazy Sue 2	10/92	Geschicklichkeit	60 %
Cruise for a Corpse	**10/91**	**Abenteuer**	**90 %**
Cubulus	5/91	Strategie	63 %
Cubulus & Magic Serpent/CDTV	11/91	Geschicklichkeit	nix Bes.
Cyber Assault	9/92	Action	gut
Cyberblast	10/92	Action	36 %
Darkman	10/91	Action	53 %
Dark Queen of Krynn	10/92	Abenteuer	59 %
Darkspyre	3/92	Abenteuer	62 %
Das Schwarze Auge	**5/92**	**Abenteuer**	**90 %**
Daylight Robbery	2/92	Geschicklichkeit	30 %
Death Knights of Krynn	10/91	Abenteuer	66 %
Deathbringer	1/92	Action	37 %
Defender of the Crown/CDTV	10/91	Strategie	mittel
Deliverance	7/92	Action	74 %
Deluxe Strip Poker 2	2/92	Simulation	44 %
Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	62 %
Der Patrizier	**7/92**	**Simulation**	**85 %**
Devious Designs	2/92	Strategie	53 %
D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %
Dick Tracy The Crime-Solving Adventure	10/92	Abenteuer	39 %
Die Hard 2	9/92	Action	36 %
Diego Soccer	4/92	Simulation	26 %
Dinosaurs for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	Comic
Discovery	7/92	Simulation	66 %
Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel
Dizzy Collection	2/92	Compilation	schwach
Dojo Dan	10/92	Action	53 %
Double-Double Bill	10/91	Compilation	super
Double Dragon III	1/92	Action	74 %
Double Mind	7/92	Strategie	64 %
Dragon Fighter	10/91	Action	64 %
Drop It	1/92	Strategie	46 %
Dune	9/92	Strategie	82 %
Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	72 %
Dynablasters	2/92	Geschicklichkeit	70 %
Dynatech	10/92	Simulation	60 %
Einmal Kanzler sein	2/92	Simulation	14 %
Elf	10/91	Geschicklichkeit	81 %
Elvira - Arcade Games	2/92	Action	81 %
Elvira II	**3/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Epic	3/92	Action	74 %
Espana - The Games 92	10/92	Sport	41 %
E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
European Champ Ship 92	10/92	Sport	55 %
European Football Champ.	9/92	Sport	51 %
Exodus 3010	1/92	Verschiedenes	80 %
Eye of the Beholder II	**5/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Eyes of the Eagle	2/92	Abenteuer	59 %
F1 G.P. Circuits	10/91	Sport	47 %
F-16 Falcon/CDTV	10/91	Simulation	super
Face Off	12/91	Sport	71 %
Falcon Classic-Collection	12/91	Compilation	gut
Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Fantasy Games	2/92	Sport	32 %
Fantasypak	7/92	Compilation	mittel
Fantastic Voyage	1/92	Action	42 %
Fascination	3/92	Abenteuer	48 %
Far West	12/91	Strategie	72 %
Fighter Command	1/92	Simulation	61 %
Final Blow	1/92	Sport	45 %
Final Fight	12/91	Action	69 %
Fire and Ice	**5/92**	**Action**	**86 %**
Firestar	9/92	Action	mittel
Firestone Country Club	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Fireteam 2200	5/92	Simulation	30 %
First Samurai	1/92	Action	82 %
Floor 13	9/92	Abenteuer	22 %
Football Director II	12/91	Simulation	18 %
Formula 1 3D	11/91	Sport	29 %
Formula 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Fort Apache	1/92	Strategie	44 %
Fred Fish Collection/CDTV	11/91	Mixtur	überflüssig
Fuzzball	1/92	Geschicklichkeit	61 %
Game Pack I	7/92	Compilation	gut
Game Pack II	7/92	Compilation	gut
Game Pack III	7/92	Compilation	gut
Gateway t. Savage Frontier	5/92	Abenteuer	54 %
German Trucking	9/92	Simulation	58 %
Global Effect	4/92	Simulation	72 %
G-Loc	9/92	Action	33 %
Gobliins	2/92	Abenteuer	62 %
Golden Eagle	3/92	Abenteuer	55 %
Goldrush Collection	2/92	Compilation	schwach
Graeme Souness Soccer	2/92	Sport	33 %
Graham Taylor's Soccer Challenge	9/92	Sport	80 %
Grandstand	10/91	Compilation	mittel
Great Napoleonic Battles	2/92	Strategie	12 %
Guardians	11/91	Geschicklichkeit	70 %
Guy Spy	9/92	Action	58 %
Hägar	10/91	Geschicklichkeit	70 %
Hard Nova	12/91	Abenteuer	64 %
Harlequin	3/92	Action	74 %
Harpoon Data-Disk	3/92	Simulation	Datadisk
Head over Heels	12/91	Geschicklichkeit	63 %
Head to Head	10/92	Compilation	gut
Heart of China	2/92	Abenteuer	70 %
Heimdall	1/92	Abenteuer	46 %
Hexuma	10/92	Abenteuer	82 %
Highlights II	10/91	Compilation	mittel
Hoi	7/92	Geschicklichkeit	50 %
Holiday Maker/CDTV	11/91	Abenteuer	in Ordnung
Home Alone	2/92	Action	31 %
Hook	9/92	Abenteuer	73 %
Hostile Breed	7/92	Action	66 %
Hot Rubber	5/92	Sport	46 %
Hoversprint	7/92	Sport	29 %
Hudson Hawk	2/92	Action	52 %
Hunt the Fonts	5/92	Geschicklichkeit	74 %
Ian Botham's Cricket	9/92	Sport	35 %
Indy Heat	3/92	Sport	55 %
International Sports Challenge	9/92	Sport	61 %
Int. Champ. Athletics	10/91	Sport	39 %
Ishar	9/92	Abenteuer	74 %
Jaguar XJ 220	**7/92**	**Sport**	**89 %**
James Bond Collection	12/91	Compilation	mittel
James Pond II	12/91	Geschicklichkeit	72 %
Jet Set Willy II	3/92	Geschicklichkeit	29 %
Jim Power	5/92	Action	83 %
John Barnes Football	7/92	Sport	72 %
John Madden Football	4/92	Sport	82 %
Jungle Boy	3/92	Geschicklichkeit	5 %
Kenglon	11/91	Strategie	70 %
Kick Off 2 - Return to Europe	12/91	Sport	Zusatzdisk
Kid Gloves 2	2/92	Geschicklichkeit	70 %
Killerball	3/92	Action	57 %
King's Bounty	10/91	Abenteuer	78 %
King's Quest V	11/91	Abenteuer	48 %
Knightmare	2/92	Abenteuer	64 %
Knights of the Sky	12/91	Simulation	69 %
Kosmos	5/92	Strategie	8 %
Kwix	7/92	Strategie	60 %
Last Battle	11/91	Action	32 %
Last Ninja 3	12/91	Action	33 %
Leander	1/92	Action	74 %
Legend	**7/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Leisure Suit Larry V	**3/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Lemmings/CDTV	10/91	Verschiedenes	gut
Les Stars	4/92	Compilation	mittel
Lineker Collection	10/92	Compilation	mittel
Links	7/92	Sport	68 %
Links Datadisk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Liverpool	10/92	Sport	50 %
Locomotion	5/92	Strategie	58 %
Lord of the Rings	12/91	Abenteuer	73 %
Lotus 3	**10/92**	**Sport**	**85%**
Lotus Turbo Challenge 2	**12/91**	**Sport**	**88 %**
Lure of the Temptress	9/92	Abenteuer	81 %
Lysis	5/92	Verschiedenes	52 %
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Maddog Williams	4/92	Abenteuer	44 %
Magic Garden	1/92	Verschiedenes	45 %
Magic Jumper	2/92	Strategie	54 %
Magic Pockets	11/91	Geschicklichkeit	80 %
Magnetic Scrolls Collection	10/91	Compilation	super
Magnetic Scrolls Collection	1/92	Adventure	super
Magnum	10/91	Compilation	mittel
Manager	1/92	Simulation	29 %
Match of the Day	10/92	Sport	66 %
Matrix	3/92	Strategie	22 %
MAX	2/92	Compilation	super
Medieval Warriors	11/91	Strategie	62 %
Mega Box	4/92	Compilation	mittel
Megafortress	9/92	Simulation	64 %
Mega lo Mania	10/91	Strategie	81 %
Mega lo Mania & First Samurai	7/92	Compilation	gut
Megaphoenix	10/91	Action	16 %
Mega Sports	10/92	Compilation	super
Mega Twins	11/91	Geschicklichkeit	71 %
Mercenary III	2/92	Abenteuer	63 %
Microprose Golf	1/92	Sport	72 %
MIG-29 Super Fulcrum	12/91	Simulation	65 %
Might & Magic III	3/92	Abenteuer	81 %
Mind Run/CDTV	3/92	Strategie	26 %
Monkey Island 2	**9/92**	**Abenteuer**	**87 %**
Monster Pack Vol. 2	4/92	Compilation	schwach
Moonfall	1/92	Simulation	75 %
Moonstone	2/92	Action	54 %
Movie Premiere	12/91	Compilation	miserabel
More Lemmings	1/92	Versch.	Datadisk
Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
My Paint/CDTV	11/91	Mixtur	zum Weg
Myth	5/92	Action	69 %
Navy Seals	10/91	Action	71 %
Nebulus 2	11/91	Geschicklichkeit	52 %
No. 1 Collection	12/91	Compilation	gut
No Buddies Land	4/92	Geschicklichkeit	48 %
Nova 9	10/92	Action	68 %
Omar Sharif's Bridge	10/92	Strategie	39 %
Ork	3/92	Action	71 %
Osiris	5/92	Strategie	69 %
Out Run Europa	11/91	Action	74 %
Pacific Islands	5/92	Simulation	70 %
Panzer Battles	4/92	Strategie	55 %
Paperboy 2	4/92	Geschicklichkeit	69 %
Paragliding Simulation	5/92	Simulation	38 %
Paramax	10/92	Geschicklichkeit	61 %
Pegasus	12/91	Action	64 %
PGA Tournament Disk	5/92	Sport	DataDisk
Phantasie Bonus Edition	10/91	Compilation	mittel
Pinball Dreams	**3/92**	**Simulation**	**86 %**
Pit Fighter	12/91	Action	48 %
Plan 9 from Outer Space	5/92	Abenteuer	83 %
Police Quest III	7/92	Abenteuer	64 %
Pools of Darkness	5/92	Abenteuer	56 %
Popeye 2	29/92	Geschicklichkeit	22 %
Populous II	**1/92**	**Strategie**	**91 %**
Populous II Data Disk	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Populous World Editor	2/92	Verschiedenes	Datadisk
Pot Panic	10/91	Strategie	48 %
Powerhits	7/92	Compilation	gut
PowerMonger WWI Edition	2/92	Verschiedenes	Datadisk
Power Pinball/CDTV	2/92	Simulation	5 %
Powerplay Eishockey	4/92	Simulation	50 %
Prehistorik/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Premiere	10/92	Action	78 %
Premier Collection	10/91	Compilation	mittel
Projekt Ikarus	1/92	Abenteuer	30 %
Projekt-X	5/92	Action	78 %
Psyborg	4/92	Geschicklichkeit	54 %
Psycho Killer/CDTV	10/91	Abenteuer	mittel
Push-Over	9/92	Strategie	75 %
Quest & Glory	2/92	Compilation	gut
Quest of Agravain	5/92	Geschicklichkeit	64 %
Race Drivin	4/92	Sport	75 %
Rainbow Collection	10/91	Compilation	super
R.B.I. Two Baseball	10/91	Sport	62 %
Reach for the Stars	11/91	Strategie	8 %
Realms	2/92	Strategie	75 %
Red Baron	2/92	Simulation	76 %
Red Zone	10/92	Simulation	78 %
Regent	7/92	Simulation	64 %
Return of the Witch Lord	11/91	Abenteuer	Missiondisk
Rise of the Dragon	11/91	Abenteuer	29 %
Risky Woods	9/92	Geschicklichkeit	60 %
Robin Hood	10/91	Abenteuer	74 %
Robocop 3	2/92	Verschiedenes	74 %
Robozone	1/92	Action	38 %
Rodland	10/91	Geschicklichkeit	59 %
Roger Rabbit	5/92	Abenteuer	50 %
Round the Bend!	2/92	Geschicklichkeit	36 %
Rubicon	2/92	Action	55 %
Rugby - The World Cup	12/91	Sport	60 %
Rules of Engagement	1/92	Simulation	58 %
Shizophrenia	4/92	Strategie	61 %
Sabre Team	10/92	Strategie	71 %
Samurai	7/92	Strategie	51 %
Sanctuary	1/92	Abenteuer	20 %
Scenario - Theatre of War	7/92	Verschiedenes	66 %
Scenery Collection G.B.	10/92	Compilation	mittel
Sea, Soft & Sun	7/92	Compilation	schwach
Secret of the Silver Blades	10/91	Abenteuer	65 %
Sensible Soccer	9/92	Sport	81 %
Seymour goes to Hollywood	9/92	Geschicklichkeit	53 %
Sexy Droids	10/92	Strategie	30 %
Shadowlands	**3/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Shadow Sorcerer	12/91	Abenteuer	72 %
Shiftrix & Lettrix/CDTV	11/91	Strategie	in Ordnung
Silent Service II	**10/91**	**Simulation**	**88 %**
Silver Games	4/92	Compilation	mittel
Sim Ant	**4/92**	**Simulation**	**85 %**
Sim City/CDTV	10/91	Simulation	super
Sim Earth	10/92	Simulation	81 %
Sky Cabbie	1/92	Geschicklichkeit	26 %
Sliding Skill	1/92	Strategie	50 %
Smash TV	1/92	Action	59 %
Snoopy/Mixing Basket/CDTV	11/91	Geschicklichkeit	Katastrophe
Soccer Pinball	10/92	Simulation	51 %
Soccer Stars	2/92	Compilation	super
Söldner	9/92	Strategie	31 %
Son Shu Si	4/92	Action	74 %
Soul Crystal	2/92	Abenteuer	72 %
Space 1889	1/92	Abenteuer	55 %
Space Ace II	3/92	Geschicklichkeit	48 %
Space Crusade	5/92	Verschiedenes	68 %
Space Gun	4/92	Action	48 %
Space Max	9/92	Simulation	76 %
Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75 %
Space Wars/CDTV	5/92	Action	9 %
Special Forces	5/92	Simulation	76 %
Sport's Best	4/92	Compilation	mittel
Sport Games Hit	4/92	Compilation	schwach
Spuk	9/92	Abenteuer	53 %
Stack Up	10/91	Geschicklichkeit	39 %
Stadt der Löwen/CDTV	11/91	Abenteuer	schwer i.Odg.
Stalingrad	9/92	Strategie	18 %
Star Collection	12/91	Compilation	mittel
Starbyte Supersoccer	12/91	Simulation	74 %
Starflight II	12/91	Abenteuer	69 %
Starrush	1/92	Action	68 %
Steel Empire	7/92	Strategie	52 %
Steigenberger Hotelmanager	1/92	Simulation	57 %
Steve McQueen	4/92	Action	Neuaufl.
Stone Age	7/92	Strategie	66 %
Stoppt den Calippo Fresser	9/92	Verschiedenes	37 %
Storm Master	4/92	Verschiedenes	72 %
Stratego	11/91	Strategie	66 %
Strike Fleet	1/92	Verschiedenes	67 %
Striker	9/92	Sport	64 %
Supaplex	1/92	Geschicklichkeit	39 %
Super Games Pak/CDTV	11/91	Verschiedenes	25 %
Super Heros	12/91	Compilation	schwach
Super League Manager	10/91	Simulation	71 %
Super Sega	12/91	Compilation	mittel
Super Sim Pack	12/91	Compilation	schwach
Super Ski 2	5/92	Sport	67 %
Super Space Invaders	12/91	Action	49 %
Super Tetris	9/92	Strategie	50 %
Suspicious Cargo	12/91	Abenteuer	70 %
Sword of Honour	9/92	Action	63 %
Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Ten-Gai	9/92	Strategie	24 %
Tennis Cup 2	9/92	Sport	69 %
Terminator 2	10/91	Action	64 %
Test Drive II Collection	10/91	Compilation	super
The Addams Family	7/92	Geschicklichkeit	71 %
The Adventurers	7/92	Compilation	gut
The Basket Manager	11/91	Sport	28 %
The Cool Croc Twins	9/92	Geschicklichkeit	71 %
The Enforcer	9/92	Action	schwach
The Godfather	2/92	Action	58 %
The Hound of the Baskervilles/CDTV	10/91	Abenteuer	schlecht
The Humans	**7/92**	**Action**	**92 %**
The Hutchinsons/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
The Illustrated Works of Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	sinnlos
The Jetsons	4/92	Geschicklichkeit	48 %
The Keys to Maramon	5/92	Abenteuer	37 %
The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62 %
The Oath	11/91	Action	74 %
The Perfect General	5/92	Strategie	66 %
The Quest for Adventure Vol 1	12/91	Compilation	super
The Reflex	9/92	Strategie	51 %
The Simpsons	10/91	Verschiedenes	64 %
Their Finest Missions	11/91	Simulation	Missiondisk
Think Cross	10/91	Strategie	81 %
Thunderhawk	**10/91**	**Simulation**	**86 %**
Thunder Burner	2/92	Action	20 %
Thunder Jaws	11/91	Action	33 %
Tie Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tiny Skweeks	10/92	Strategie	64 %
Tip Off	**2/92**	**Sport**	**85 %**
Titanic Blinky	12/91	Geschicklichkeit	24 %
Titus the Fox	4/92	Geschicklichkeit	78 %
T.N.T. 2	4/92	Compilation	schwach
Touch Down	10/92	Sport	28 %
Top Banana	4/92	Geschicklichkeit	16 %
Top League	2/92	Compilation	super
Top Wrestling	7/92	Sport	60 %
Town with no Name/CDTV	3/92	Verschiedenes	52 %
Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	53 %
Trex Warrior	11/91	Action	78 %
Turrican I/CDTV	3/92	Action	super
Turrican II/CDTV	3/92	Action	super
Turtles - The Coin-Op	1/92	Action	44 %
TV Sports Basketball	9/92	Sport	60 %
TV Sports Boxing	3/92	Sport	59 %
UGH!	5/92	Geschicklichkeit	66 %
Ultima VI	**4/92**	**Abenteuer**	**93 %**
Under Pressure	12/91	Action	48 %
Utopia	11/91	Simulation	78 %
Utopia - The New Worlds	5/92	Strategie	DataDisk
Videokid	2/92	Action	67 %
Vikings	7/92	Strategie	71 %
Virtual Reality Volume 1	10/91	Compilation	super
Virtual Reality Volume 2	10/91	Compilation	mittel
Virtual Worlds	10/91	Compilation	super
Volfied	1/92	Geschicklichkeit	42 %
Vroom	3/92	Sport	76 %
Vroom Data Disk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Wacky Races	2/92	Geschicklichkeit	61 %
Warm-Up	3/92	Sport	56 %
Warriors of Releyne	9/92	Strategie	48 %
Wayne Gretzky 2	2/92	Sport	78 %
Whirlwind Snooker	11/91	Simulation	82 %
Wild Wheels	10/91	Sport	38 %
Willy Beamish	3/92	Abenteuer	42 %
Wings of Death II	2/92	Action	77 %
Winning 5	10/91	Compilation	mittel
Winzer	10/91	Simulation	69 %
Winzer/CDTV	3/92	Simulation	in Ordnung
Wolfchild	3/92	Action	81 %
Women in Motion/CDTV	10/91	Demo	miserabel
World Class Rugby	1/92	Sport	71 %
World Cricket	3/92	Sport	12 %
World Series Cricket	4/92	Sport	51 %
Wrath of the Demon/CDTV	10/91	Action	gut
Wrestle Mania	2/92	Sport	62 %
Xaron	2/92	Abenteuer	42 %
Xenon 2/CDTV	10/91	Action	super
Zack	2/92	Strategie	36 %
Zone Warrior	11/91	Action	29 %
Zool	10/92	Geschicklichkeit	83 %

net freilich auch Unmengen an weniger umfassenden Quests bereit; so oder so müssen die Recken aber zunächst erstmal ins Leben gerufen werden. Das Auswürfeln der Grundeigenschaften wie Klugheit oder Ausdauer funktioniert dabei noch relativ hausbacken, doch schon der umfangreiche Charakterbogen läßt die Detailbegeisterung der Autoren ahnen. Eine Ahnung, die sich bestätigt, wenn man in den nachfolgenden Erläuterungen über Immunitätsfaktoren, Basis-Bewegungseinheiten und Resistenzzahlen sowie die Formeln ihrer Errechnung staunt. Damit wir uns recht verstehen: Das alles ist zwar wie gesagt nichts für Einsteiger, aber dennoch verständlich aufbereitet.

Insgesamt 26 Berufe bzw. Rassen wie Alchimist oder Zwerg stehen zur Wahl, wobei jedoch jede dieser Kasten bestimmte Mindestanforderungen stellt, denen der Kandidat genügen muß. Aber keine Sorge, die einfacheren „Jobs" (z.B. Wanderer oder Barbar) sind auch für weniger geschickte Würfler erlernbar. Sollte Euer Charakter magisch begabt sein, so steht ihm das beiliegende Zauberbuch mit immerhin 260 Spells aus sieben gewöhnlichen Kategorien (etwa Natur- oder Heilhexereien) und vier Sonderkapiteln, in denen bleistiftsweise die magischen Gesänge des Barden verzeichnet sind, zur Verfügung. Schade, daß ich nie diesen Barden spielen durfte — angeblich singe ich so schon viel zu oft und viel zu falsch.

Fehlt zum guten Schluß eigentlich nur noch die Erwähnung des umfangreichen und superdetaillierten Kampfsystems. Dieser Kodex mit seinen 20 Seiten voller Treffertabellen ist genau das Richtige für Leute, die sich schon immer darüber geärgert haben, daß Rolli-Helden normalerweise trotz schwerer Verwundungen unbeeindruckt weiterfighten, um dann bei 0 Lebenspunkten plötzlich und unerwartet ins Gras zu beißen. Hier aber kann man tatsächlich noch verbluten, wenn der eigentliche Kampf längst gewonnen ist…

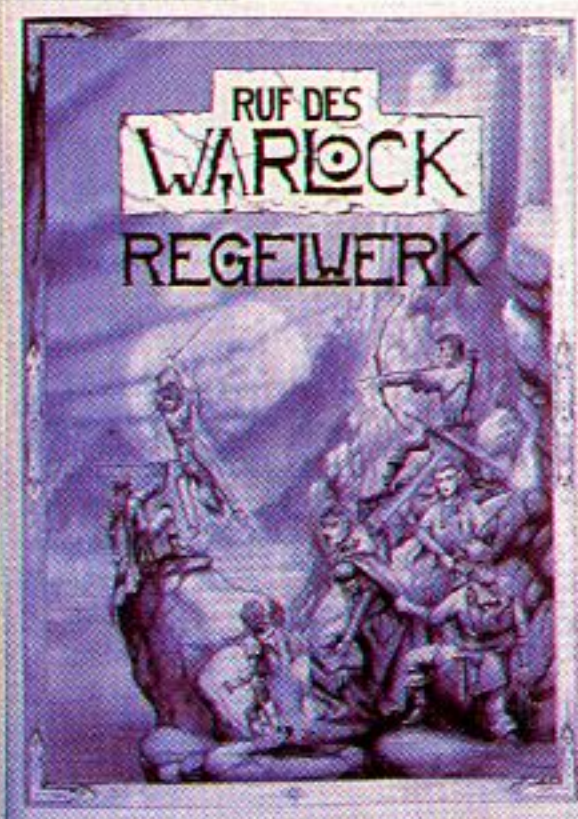
Wer sich hingegen sorgt, daß er bei all dem schönen Hacken und Hauen finanziell ausbluten könne, für den haben wir frohe Kunde: Wie gewohnt verlosen wir auch diesmal wieder unsere Rezensionsexemplare! Im Gegenzug wollen wir von Euch bloß wissen, wie der Autor der Hacker-Bibel „Neuromancer" heißt bzw. welcher norddeutsche Berg traditionell als Hexentreffpunkt gilt. Was lernen wir aus diesem großzügigen Angebot? Karte her, Lösungswort(e) aufschreiben, und ab damit an unsere bestens bekannte, nachstehende Adresse. Anschließend gilt dann das Prinzip Hoffnung, das sich für all jene bereits ausgezahlt haben könnte, die letztes Mal mit Asimov und Mirage geantwortet haben. Na denn: Glück auf, hack los und Rübe ab! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Hacker

Spielmaterial: 74%
Spielregeln: 46%
Spielreiz: 70%
Besonderes: Unseres Wissens das erste Hacker-Brettspiel der Weltgeschichte!
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 55,— DM
Bezug: Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

Ruf des Warlock

Spielmaterial: 72%
Spielregeln: 77%
Spielreiz: 76%
Besonderes: Zwei 30er-Würfel liegen bei, zudem kann man auf das Abenteuer-Modul „Die Tränen der Verzweiflung" zurückgreifen.
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 65,— DM
Bezug: Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

HAUSMESSE BEI GAUSELMANN

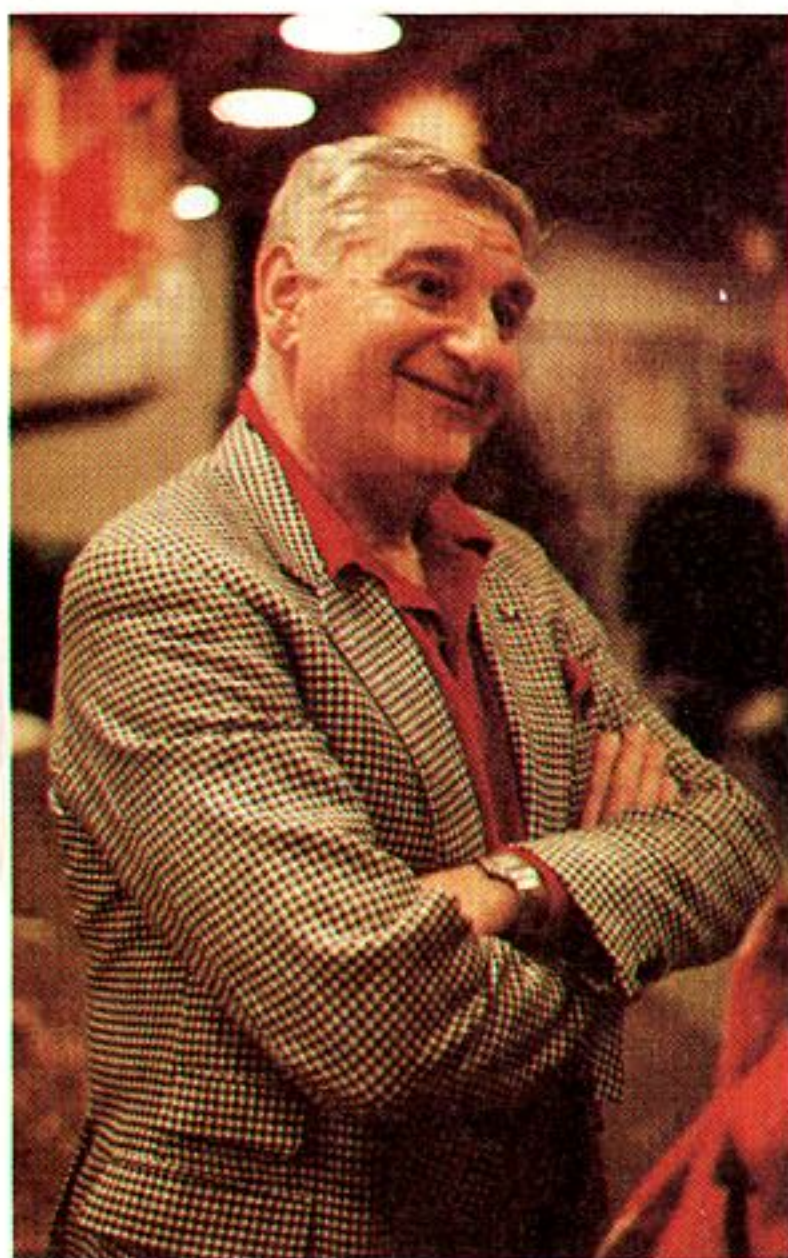
In der Zocker-Branche wurde der Herbst längst abgeschafft — die Zeit zwischen Sommerloch und Weihnachtsgeschäft nennt sich schlicht Messe-Saison! Und dazu gehören nunmal nicht nur Großveranstaltungen wie die Londoner ECTS, sondern auch kleine, feine Firmenmessen wie diese…

Fein vor allem deshalb, weil dazu meist nur Kunden und Geschäftspartner eingeladen werden, mit denen man im intimen Rahmen über Branchen-Interna und Zukunftspläne plaudern kann. Und wir hätten den Beruf verfehlt, wären wir nicht auch neugierig zu erfahren, was sich nächstes Jahr in den Spielhallen so tun wird, stimmt's? Außerdem gibt's bei solchen Veranstaltungen immer ein repräsentatives Buffet — ein Grund mehr, unserer Informationspflicht Genüge zu tun…

Zunächst war für die Teilnehmer aber harte Arbeit angesagt, denn vor das leibliche Wohl hatte die Münchner Abteilung des Coin Op-Giganten (Spielotheken, Münzschlucker, Gehäuse etc.) erstmal lehrreiche Vorträge gesetzt. Da war etwa zu erfahren, daß die nächste Generation der Münzspiel-Geräte mit neuem Netzteil, servicefreundlicherer Geldschluck-Einheit und integriertem Tresor ausgestattet wird. Letzteres soll natürlich verhindern, daß man sich seine Gewinne durch unspielerisches Verhalten holt. Apropos: Nach rund zwei Jahren harter Ingenieurs-Arbeit der Gauselmänner ist es nun nicht mehr möglich, die neuen Modelle per Computer zu überlisten! So, es folgte noch die Vorstellung der aktuellen Geldspielgeräte (die dudeln jetzt das Thema von „Carmen" während der Sonderspiele), ehe man endlich zum unterhaltsamen Teil der Veranstaltung überging.

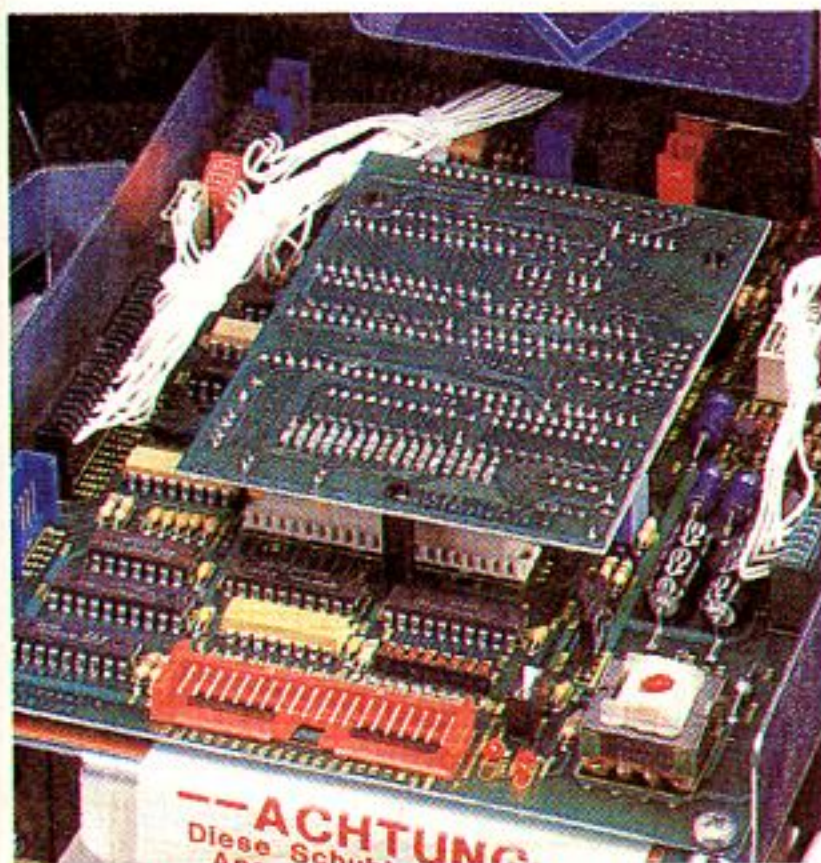
Kimme + Korn

SPASS

Hier durften wir nun bayerische Lokal-Prominenz wie Petar Radenkovic, den ehemaligen Torhüter des TSV 1860 München, oder den Spielhallen-Tycoon Walter Staudinger jr. bestaunen. Die Aktion Sorgenkind war vertreten, gleich daneben buhlte ein Diskjockey mit Tanz-Wettbewerben und pantomimischen Vorführungen um die Aufmerksamkeit des Publikums, das Freibier floß in Strömen, und das nunmehr eröffnete Buffet hatte natürlich keinerlei Chance gegen die ausgehungerten Volksmassen. Aber Musik-Beschallung hin, Gerstensaft her, am meisten Aufmerksamkeit genossen in dem ganzen Trubel immer noch die nagelneuen Arcade-Maschinen — nicht zuletzt, weil sie allesamt auf permanenten Freispiel-Modus eingestellt waren…

„Radi" als Ehrengast

UND SPIEL!

Das Größte war dabei schon mal vom reinen Platzbedarf her **Kimme + Korn**,

Hunger kann was Schreckliches sein…

Außen Münzschlucker — innen High-Tech!

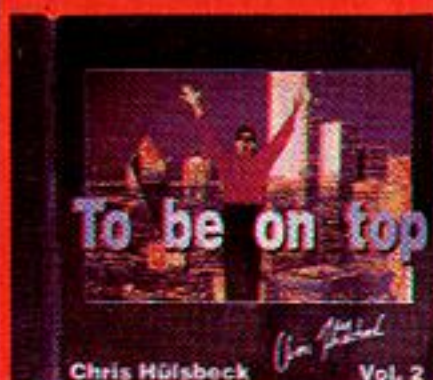
ein digitaler Sportschützenstand, bei dem mit einem äußerst echt wirkenden-(Licht-) Gewehr auf die Bildschirm-Scheiben geschossen wird. Die grundsätzlichen Spielregeln entsprechen ungefähr dem, was die Baller-Sportler unter Euch aus dem Schützenverein kennen dürften: Ein Spiel besteht jeweils aus zwei Runden à fünf Schuß pro Teilnehmer; man kann sein Glück sowohl alleine als auch turniermäßig zusammen mit bis zu drei Mitschützen versuchen. Es gibt eine Highscore-Liste und Freispiele auf die Endzahl à la Flipper, zudem ist die Verletzungsgefahr dank Licht-Betrieb denkbar gering, auch wenn man noch soviel Kümmel & Korn intus hat. Die Messebesucher waren jedenfalls ziemlich angetan von dem monströsen Gerät, eine Umsetzung für den Amiga ist naheliegenderweise trotzdem relativ unwahrscheinlich.

Nur unwesentlich besser stehen die Konvertierungs-Chancen der drei neuen Flipper, mit deren Hilfe so mancher herauszufinden versuchte, ob die ihm verbliebene Reaktionsgeschwindigkeit noch 'ne weitere Cola zuläßt. Williams schickte **Fish Tales** ins Rennen, der mit seinen fischförmigen Rampen und den feucht-fröhlichen Unterwasser-Motiven ein bißchen an die Geheimagenten-Welt von „James Pond" erinnert. Bally hielt mit **Addams Family** und **Black Rose** dagegen, die beide recht gruselig gestaltet sind. Im Fall der aus Film, Fernsehen und Computerspiel bekannten Horrorfamilie schickt man die Kugel kreuz und quer durch den idyllischen Wohnsitz der nachtaktiven Sippe; bei Black Rose schickt man dagegen öfters mal jemanden über die Planke — hier dreht sich nämlich alles ums lustige Piratenleben. Aufgrund des nicht unerheblichen Andrangs kamen wir nur zu kurzen Probespielchen, wobei eigentlich alle drei Kandidaten einen ordentlichen Eindruck machten, vielleicht mit ganz leichten Vorteilen für die Schwarze Rose.

Schließlich die Sensation des Tages: Gauselmann hatte weder Kosten noch Mühen gescheut und tatsächlich ein neues TV-Game aufgetrieben! Und bemerkenswert ist das schon, schließlich gelangt in Deutschland seit Jahr und Tag kaum noch Nachschub in die heiligen Arcade-Hallen, meist findet man dort nur noch Klassiker wie „Tetris", „Out Run", „Street Fighter II" oder den auch nicht mehr ganz taufrischen „Terminator II". Aber hier und heute war **Mortal Combat** von Midway angesagt, eine Zwei-Spieler-Prügelei für Leute, denen „Pit Fighter" einfach nie asiatisch genug war. So richtig schön fernöstlich ist bereits die hintergründige Lebensgeschichte von GORO, einem 2.000 Jahre alten Drachenmenschen, der im Lauf seiner langen Karriere schon viel Ärger mit shaolinischen Kampfmönchen hatte. Die letzten 500 Jahre blieb er zwar unbesiegt, aber momentan gibt's gerade wieder bösen Stunk, so daß die helfende Faust eines westlichen Drachen-Freundes dringend gebraucht würde. Dieser darf sich einen von sieben Kämpfern aussuchen, dabei reicht die Auswahl von Johnny Cage, dem Box-Champion, bis hin zum Ninja Sub Zero. Die Jungs duellieren sich anschließend unter Zeitdruck vor teilweise sehr farbenprächtigen Hintergrundgrafiken mit leichtem Horizontal-Scrolling, dazu erklingt eine fetzige Sound-Kulisse (Musik plus FX). Trotz des schlichten Spielprinzips macht das Gekloppe durchaus Laune; dazu tragen neben den flüssig animierten Bewegungen der digitalisierten Kämpfer vor allem ihre unterschiedlichen Sprung-, Schlag- und Tritt-Techniken bei.

Soviel zu dieser Messe der etwas anderen Art, das nächste Mal gibt's dann wieder ein normales Coin Op — vorausgesetzt, die japanischen Kampf-Programmierer lassen uns nicht im Stich… (od)

Man schießt sich so durch…

EXKLUSIV

Nr. 50002
Exklusiv-CDs — Nur bei uns gibt's jetzt die beiden heißen Scheiben von Chris Hülsbeck in einer limitierten und HANDSIGNIERTEN Ausgabe! „Shades" und „To be on Top" bieten jeweils über eine Stunde Musik mit Spiele-Soundtracks, Megamixes und vielem mehr!
Für klangvolle DM 29,— pro CD

NEU

Nr. 500001
Cheat-Disk — Endlich ist sie da, die 3.5"-Scheibe mit hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu hunderten von Games! Die besten Kniffe aus über drei Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!!
Die ultimative Lösungshilfe für trickreiche DM 15,—

Nr. 900004
Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht jetzt aber um Klassen besser aus!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-

Nr. 900005
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 900007
Solarrechner-Diskette
Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist!
Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90001
Joker-Shirt — Jetzt in Schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker, aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M, L, und XL.
Für kleidsame DM 24,-

Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch" genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!!
Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro

Nr. 90002
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL & XXL.
Schon für modische DM 49,-

Nr. 300000
Horizonterweiterung – Mit dem „PC Joker" wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Nr. 200000
Spezialitäten — Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Rollenspiele" und „Adventures" bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft

Nr.100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer!
Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschnipseln? Auch keine Affäre, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) – und ab damit!
ABER: Bei Vorauskasse sind 5,- DM für's Porto zu addieren. Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

DER WEIH- NACHTS- MANN

Auch wenn Rauschebart dieses Jahr etwas früh dran ist, was er im Sack hat, kann sich sehen lassen: Die Weihnachtsausgabe des AMIGA JOKERs — prall gefüllt mit topaktuellen Tests, exklusiven Previews, speziellen Specials, gewinnträchtigen Wettbewerben und Lösungshilfen, die das Zocken unterm Christbaum zum Genuß machen!

Damit Ihr gleich mal in festliche Stimmung kommt, lassen wir zumindest den Schwanz der Katze (bzw. die Nase des Jokers) aus dem Sack: Einen heißen Kampf um den Titel des diesjährigen Weihnachtsknüllers werden sich **LEMMINGS 2, ELITE 2, INDY IV** und **WING COMMANDER** liefern — sofern die beiden Letztgenannten uns nicht wieder im Stich lassen. Aber auch **STREET FIGHTER II** und **PREHISTORIK 2** wollen mitmischen, genau wie **MOTOERHEAD**, das Game zur gleichnamigen Band!

Falls Ihr **ALLES ÜBER TEXTVERARBEITUNGEN** wissen wollt, braucht Ihr nur in den User Club zu gucken, wer sich hingegen mehr für die **CONSUMER SHOPPER SHOW 92** interessiert, wird einen großen Messe-Nachtarok finden. Außerdem veranstalten wir die **WAHL ZUM SPIEL DES JAHRES 92**, seid also ab 27. November rechtzeitig an der Weihnachtsmann-Anlaufstelle, auch Kiosk genannt. Oder schnappt Euch noch heute Euer Abo mit der tollen Geburtstags-Prämie, dann bringt Euch Santa Claus den AMIGA JOKER nämlich billiger, früher und persönlich vorbei — als Postbote verkleidet...

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	86,87
AHS	26
Amiga Oberland	2
Bachler	67
Berry	58
Bilderwelt	80
Bits & Bytes	24
Blue Byte	15
Bomico	18,19
CPS Heidak	60,61
Data & Electronics	69,119
Dynamic Media	47
Electronic Arts	11
EPV	23
Esser	65
FDS	73
Funny-Software	38,39
Galaxy	109
Groß Electronic	111
Hamo	73
Handel mit neuen Medien	80
HSVL	93
ICP	57
Joker Verlag	27,29,37,54,55
Joysoft	100
Junker	110
Karosoft	85
Magic Line	69
Maks	113
Max Design	128
Maxion	58
Megasoft	64
Mirage	18,19
Müller Computersoftware	94,95
Neuroth	127
Okay Soft	110
Ossowski	75
Pfister	21
Quicksoft	83
Rieken	112
Royal Soft	6
Rushware	15
Schneider	24
SCS	22
Skyline	25
Soft & Sound	51
Soft Concept	71
Softpower	114
Software 2000	13
Tasche	80
Traumfabrik	33
UBI Soft	75
United Software	11,13,75
Wial Versand	107
Poster:	Gremlin
Poster:	Linel

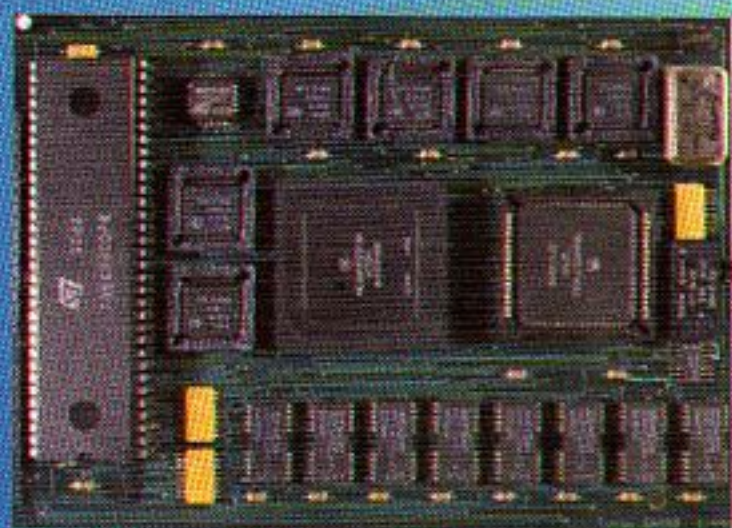
Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt der Firma LBS bei — wir bitten um freundliche Beachtung.

Speichererweiterungen ab 49,- DM

2.0	MB	ohne Uhr für A500	222,-
2.0	MB	mit Uhr für A500	242,-
2.0	MB	für A2000	248,-
1.0	MB	für A500 plus	99,-
512	KB	ohne Uhr für A500	49,-
512	KB	mit Uhr für A500	69,-
2.0	MB	A590	199,-

68020 - Power ab 399,-

Coprozessoren

68882 - 16	148,-	68882 - 33	248,-
68882 - 20	178,-	68882 - 50	348,-
68882 - 25	198,-		

Turbosystem 1	68020 ohne RAM	399,-
Turbosystem 2	68020 mit 1 MB RAM (32 Bit)	499,-
Turbosystem 3	68020 mit 4 MB RAM (32 Bit)	699,-

Kickstartumschaltplatine

K-1.2/1.3/2.0

29,- DM

Kickstart 1.3	69,-
Kickstart 2.0	98,-

Laufwerke

3,5" extern	148,-
3,5" intern für A500	138,-
3,5" intern für A2000	128,-

Festplatten

40 MB für A500	598,-
60 MB für A500	748,-

Udo Neuroth
Hardware Design

Essener Str. 4
4250 Bottrop
Tel. (0 20 41) 2 04 24
Fax (0 20 41) 2 57 36
Händleranfragen erwünscht

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise